
MEJOR REVISTA
2017
PREMIOS DEVUEGO
GTM
NOVIEMBRE 2018 - # 035
POKÉMON LET'S GO! PIKACHU & EEVEE · FALLOUT 76 · UNDERTALE · HIRONOBU SAKAGUCHI · FORZA HORIZON 4

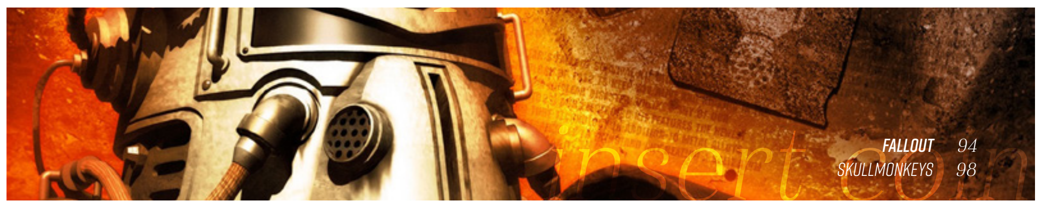


noviembre de 2018





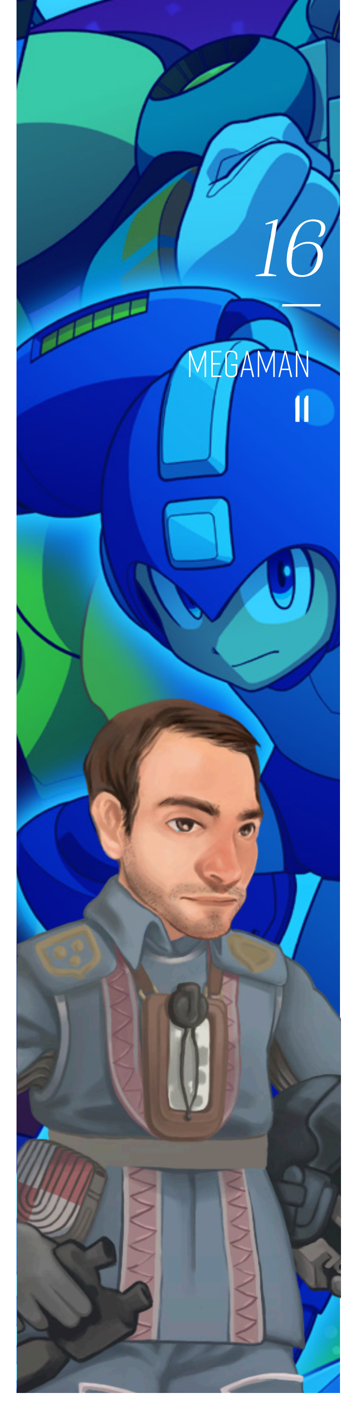












MIGUEL ARÁN

@MikeShinkai

REDACTOR

...

Miguel es el médico del equipo. Su mentalidad crítica y pensamiento analítico le alejan de cualquier opinión popular y postura fácil. Disfruta pilotando cazabombarderos.



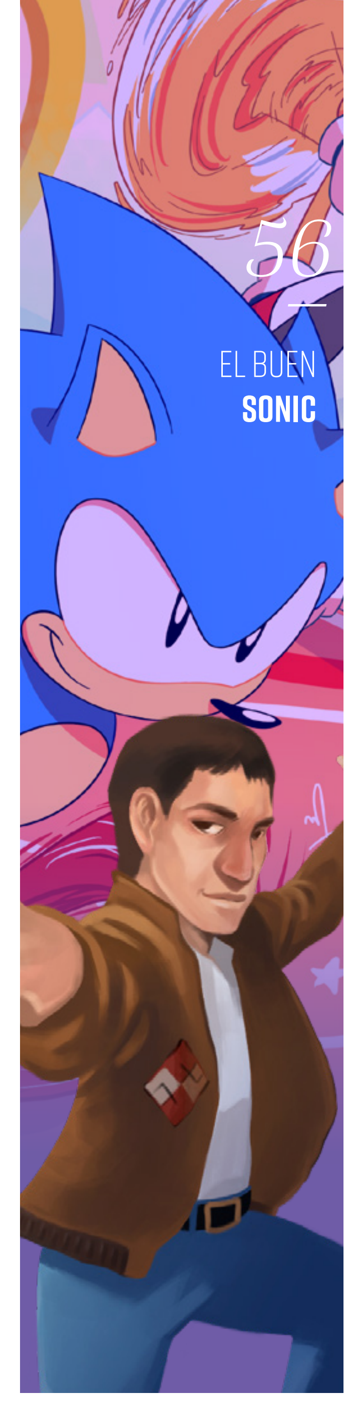
JAVIER BELLO

@Javi_B_C

REDACTOR

...

Nuestro legendario «Hombre Pollo», es uno de los miembros más veteranos de la redacción y un auténtico todoterreno. No sólo despliega sus extensos conocimientos retro cada vez que tiene ocasión, sino que diseña y monta piezas multimedia.



RAMÓN MÉNDEZ

@Ramon_Mendez

REDACTOR

...

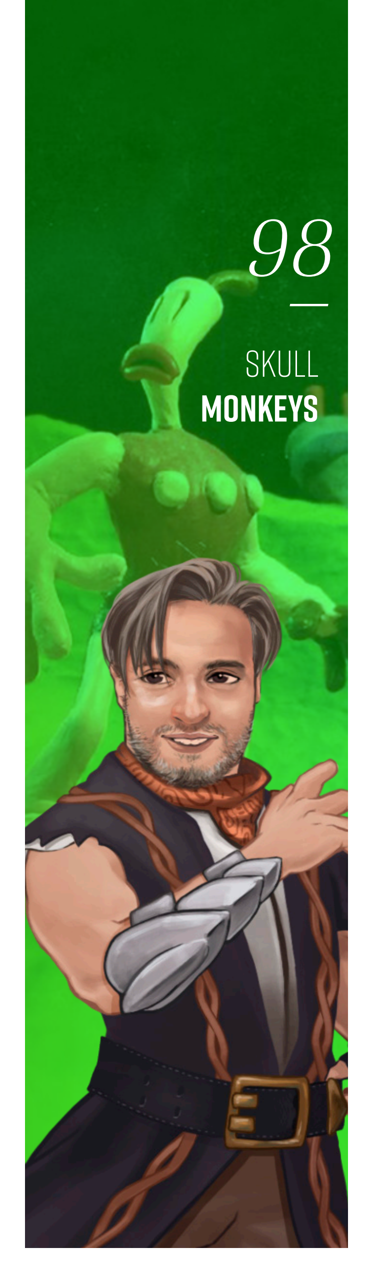
El Dragón de Vigo, incombustible repartidor de bofetadas y líder de la mafia japonesa. Camufla sus crímenes tras una aparente pasión por la traducción.

—

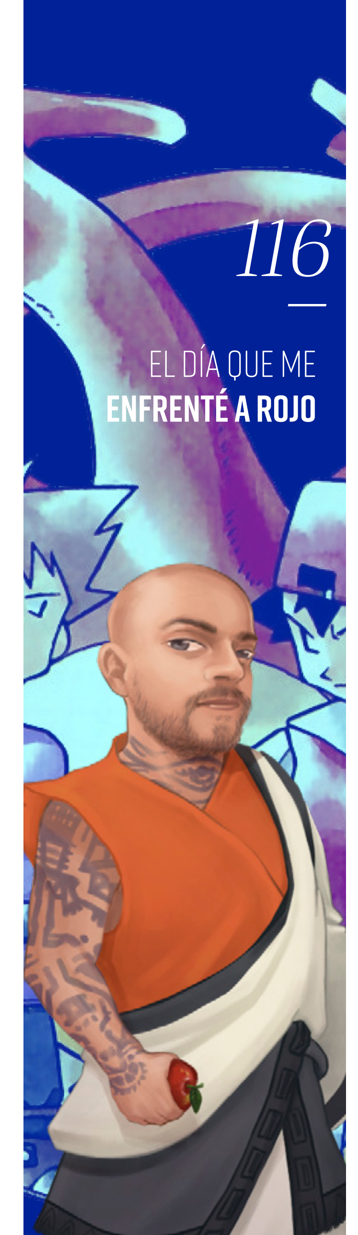
Puedes leerle también en:

Meristation

Manual







BRUNO SOL

@YeOldeNemesis

COLABORADOR

...

Legendario *rōnin* de los *freelancers* cuya leyenda sigue viva tras veintiseis años escribiendo sobre videojuegos. Quien encarnase al mítico Yen de *Hobby Consolas* será recordado como el azote de los Cárpatos, la tristeza de Moldavia

—

Puedes leerle también en:

Retro Gamer
Hobby Consolas
Vandal
Revista Oficial Nintendo
PlayMania
New Super Juegos

RAFA DEL RÍO

@Rafa_SK1

COLABORADOR

...

Gran veterano del sector que se autodenomina «yayogamer» y padre de una futura videojuegadora. Ha pasado por muchas de las cabeceras más importantes del panorama y rechaza de manera frontal el postureo que comienza a apoderarse del sector.

—

Puedes leerle también en:

Mundogamers

JULIÁN PLAZA

@JuliusPlaza

COLABORADOR

...

Gran amante de la obra de Fumito Ueda y redactor veterano del mundillo. Se debate entre su lado *saiyan* y su faceta *jedi.*

—

Puedes leerle también en:

Mundogamers

EDITORIAL

Ciudadanos modélicos



POR JUAN TEJERINA

El reloj marca **las 23:30 horas** y en la oficina solo uno de los ventanales permanece iluminado. Cierro los ojos y me dejo embriagar por el mágico sonido de la lluvia al crepitar contra el empedrado de una calle enmudecida. Me estiro sobre mi silla y alcanzo a sentir la delicada caricia del cansancio mientras anuda lentamente los músculos de mi espalda. Es entonces cuando mi estómago rompe la magia del silencio y me recuerda que no he cenado. Tiene razón.

Reconozco que en ocasiones me siento perplejo ante la manera en que **ideas básicas se expanden como la pólvora** a través de las redes. Supongo que para ello se inventaron, para actuar como catalizadores de ideas y conceptos alejados del sinfín de matices grises que tiñen nuestro día a día. Tanto el blanco como el negro **son tonos minoritarios** en nuestro espectro de color y, sin embargo, las redes parecen diseñadas para oscilar de uno a otro e ignorar la magia que se esconde entre ellos. Como **una hamburguesa sin carne** ¿verdad? Qué **hambre**...

Este mes ha sido uno muy convulso. Por un lado, he podido presenciar cómo la opinión pública se posicionaba del lado de una empresa que supo jugar muy bien sus cartas a la hora de apoderarse **de los derechos de explotación** de una obra literaria fraguada con el trabajo de una única persona durante más de treinta años. A nadie parecía importarle la situación de un anciano que —en su día— no supo negociar sus condiciones con mayor destreza. En cierto modo **pude entender al público** ya que, a fin de cuentas, todos negociamos nuestros respectivos contratos con mucha habilidad y jamás nos quejamos de las condiciones que otrora aceptamos. Es *comprensible* que si alguna vez lamentamos no haber negociado bien, se nos llame «**estúpidos**», «**caraduras**» y se aplauda la habilidad de la corporación que se hallaba al otro lado de la mesa. Nadie —o casi nadie— se molestó en hablar con la editorial del escritor para saber un poco más acerca de un problema poliédrico como este. Como no me gusta seguir la corriente, servidor tuvo la curiosidad de acercarse a José M. Faraldo, traductor de las aventuras de Geralt de Rivia en España, para **conocer un poco más** acerca de qué ocurrió en aquella mesa de negociaciones con una CD Projekt que jamás había desarrollado un juego y un autor escaldado por una nefasta experiencia con una serie de televisión. Autor que consideraba los videojuegos de igual manera que lo haría mi abuelo: **matar marcianitos**. Nunca le recriminaría a mi abuelo su incapacidad para apreciar la grandeza del videojuego.

Según me explica el propio Faraldo, que estuvo presente en aquella toma de decisiones, «Cuando Andrzej decidió aceptar la oferta de CD Projekt, yo mismo le comenté que era una mala idea.

Imagen: Steven Roe

Él no sabía nada de videojuegos ni entendía lo que significaba un éxito en este campo. Los de CD Projekt, a mi juicio, se aprovecharon de él. Se puede comparar a la estafa de las preferentes en España. Sé de buena tinta que Andrzej colaboró con ellos todo lo que pudo, dejándoles libertad y no entrometiéndose en nada. Además, los de CD Projekt se hicieron con derechos que, a mi juicio, no debieran haber tenido, como los de los cómics». Resulta interesante **observar ambas caras de la moneda** para dar con el tono de gris intermedio que nos lleva a una conclusión certera. Tanto Andrzej como CD Projekt **se deben mucho el uno al otro**. Gracias a la excelencia de ambos, las aventuras del rivio generan más de 200.000.000€ de beneficios y **dan de comer a un sinfín de familias**. Que lleguen a alcanzar un acuerdo justo sería idóneo, porque las dos partes han jugado papeles críticos que debemos aplaudir. Sin embargo, las redes están diseñadas para ponerte de un lado u otro. Los tonos grises, como digo, no tienen cabida y llevan a la confusión: **¿estás conmigo o contra mí?** En este caso en concreto, la opinión pública fue contundente: a favor de la empresa que se apoderó —legalmente— de los derechos de explotación del trabajo de una vida, en este caso la de Andrzej Sapkowski.

También he tenido la suerte de presenciar **otra nueva polémica** en cuanto al *crunch*, práctica que ya denunciaba en el anterior número y con respecto a la cual **me opongo** de manera frontal. En esta ocasión, la opinión pública dio un sorprendente giro y se posicionó en contra de una empresa que parecía estar explotando el trabajo de sus empleados, abusando de los acuerdos firmados en su día. Pude hablar con varios empleados de Rockstar y las opiniones fueron dispares. Indagando más allá del demoledor reportaje publicado en *Kotaku*, me encontré con el testimonio de un empleado —y lector— que prefiere mantenerse en el anonimato. Según me contaba, tras varios años trabajando para Rockstar era **totalmente cierto** que durante las últimas semanas habían tenido lugar sesiones de *crunch*, sin embargo, no quería obviar que era algo que no había ocurrido durante los años anteriores y que desde la compañía **siempre se habían mostrado muy colaborativos** a la hora de facilitarle labores de índole personal. Sin ir más lejos, reconoce, pudo aplazar varias entregas por motivos personales y desde Rockstar no se le puso ninguna pega. Una vez más, observo, que **todo problema tiene varias caras** y las conclusiones nunca pueden ir a un extremo. Observar varios ángulos de una problemática ayuda a obtener una visión más clara: pero **también más confusa y gris**. Menos fácil de defender en un tuit y más proclive a **demandar diálogo**, contraste de ideas y el afán constructivo de aquellos que **no se conformen** con la respuesta fácil. Algo imposible en unas redes diseñadas para el control ideológico en base a la 'idiotización' y extirpación del pensamiento crítico y analítico.

Redes que beben los vientos **del refuerzo positivo** —para orgullo de Iván Pávlov—, impulsando a muchos de los que en ellas participamos a la búsqueda constante del aplauso. Del galardón a **ciudadano modélico**. Incluso si ello nos lleva a la incongruencia de caer en un discurso que no se sostiene ni respalda en nuestros propios actos. Como dicen que podría haber dicho Gandhi «sé el cambio que deseas ver en el mundo», y eso implica **buscar la coherencia entre nuestros actos y nuestros discursos**. De nada vale posicionarse a favor o en contra (blanco o negro) de cualquier tema si nuestro respaldo viene únicamente avalado por palabras y no por hechos. De nada sirve buscar la medalla a ciudadano ejemplar si, en verdad, **todo se queda en la imagen que proyectamos** en busca del ansiado aplauso. Porque, como le diría Geralt a Jaskier, «A la gente le gusta inventarse monstruos y monstruosidades. Entonces se parecen menos monstruosos a sí mismos [...] Y les resulta más fácil vivir». Paradójico es que, allá por 1993, Sapkowski rematase esta magistral reflexión resaltando la intencionalidad del bardo a componer un poema sobre ello y encontrándose —como respuesta— **con el pesimismo del brujo**: «componlo, pero no esperes grandes aplausos». Porque Sapkowski ya sabía en su día que **los tonos grises no son gratos para un público que no quiere pensar**.

No somos ciudadanos modélicos. No caigamos en **la hipocresía** de querer aparentar lo que no somos. Asumamos que no somos perfectos, que nos movemos en un mundo donde —consciente e inconscientemente— promovemos y potenciamos aquello que condenamos. En su lugar, trabajemos día a día para que el cambio brote a través del ejemplo y no del discurso **modélico e interesado**.

Ya ha pasado la media noche y suena el timbre de la oficina. Tras la puerta me encuentro con un joven de cándida sonrisa incapaz de ocultar el cansancio. Con timidez, me tiende la cena que yo mismo encargaba al comenzar estas líneas. Leo en sus labios una expresión de disculpa. Está empapado y ni siquiera se ha quitado el casco de la bicicleta, posiblemente víctima de las prisas de pensar que ha podido llegar tarde. Descubro en sus ojos **el miedo** a recibir una mala puntuación que **le arrebate un sueldo miserable**. Le agradezco la carrera bajo la lluvia y trato de decirle, sin palabras, que el que se siente miserable soy yo.■



CRÍTICA

SOUL CALIBUR VI

POR **JUANPE**PRAT

PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · PC

Ser fan de los llamados 'juegos de lucha' no es fácil en los tiempos que corren. El género que más 'piques' y trifulcas ha creado entre primos y hermanos se ha visto **sobrepasado** por otros muchos que, si bien no encajan dentro de la misma categoría, sí que ofrecen **acción y combates** frenéticos con características diferentes.

Recuerdo perfectamente sacar la mano de mi bolsillo con **una moneda de veinticinco pesetas** con el fin de continuar mi partida en una recreativa de mi pueblo. El juego de aquella máquina era *Soul Blade*, algo que podría haber olvidado fácilmente, pero que sigue anclado en mi memoria por mucho que pasen los años. Pasó bastante tiempo hasta que volví a cruzarme con la obra de Project Soul, con *Soul Calibur III* como puerta directa a mi regreso a los cuentos de almas y espadas. Las cosas **habían cambiado mucho**, pero la esencia seguía prácticamente intacta. Como mucho, los guerreros tenían un aspecto mucho más depurado, detallado y podían ejecutar técnicas devastadoras. Esta consante se mantendría durante los siguientes años, pero yo, como muchos otros, **había empezado a perder el apetito de pelea.**

Al igual que en muchas historias, cuando uno cree que ha perdido el rumbo, lo mejor es parar y volver a los orígenes. Toca aprender de nuevo y ver en qué punto se torcieron las cosas. Todas las armas **pierden su filo** en algún momento y no debe ser motivo de vergüenza recurrir al descanso del guerrero, retomar fuerzas, pulir imperfecciones y salir de nuevo al campo de batalla. *Soul Calibur VI* es la nueva hoja de una espada que lleva a sus espalda cuantiosos enfrentamientos.



SOUL CALIBUR VI

—

Desarrolla: Project Soul
Distribuye: Bandai Namco
Precio: 69,99€
Lanzamiento: 19 de octubre de 2018
Textos: Castellano
Voces: Inglés, Japonés

ALZA TU ESPADA, GUERRERO

EL QUE TIENE EL VERDADERO PODER **NO NECESITA ALARDEAR**

Soul Calibur VI trae como principal reclamo a uno de los símbolos más reconocibles del videojuego actual: Geralt de Rivia. El protagonista de *The Witcher* refleja bastante bien la filosofía de Project Soul para con esta entrega.

Mantenerse durante mucho tiempo en el trono de la popularidad termina pasando factura a la larga. Bandai Namco tiene en su haber dos licencias de lucha que **han copado las listas de los más vendidos** durante mucho tiempo, lo que ha hecho que se terminen acomodando y que el resto de competidores les adelanten por la izquierda. No es casualidad que tanto *Tekken* como *Soul Calibur* hayan pasado por un periodo de catársis que les ha hecho plantearse sus propias bases jugables, ya que las que ofrecían a los jugadores **no les estaban funcionando.** La rutina y el lanzamiento de entregas anuales habían atrofiado el órgano creativo de sus desarrolladoras, que pensaban que el hecho de añadir más personajes bastaba para mantenerse en el mercado.

Como es lógico, la novedad no dura para siempre y ambas sagas tienen más de 20 años a sus espaldas. *Tekken 7* y *Soul Calibur VI* han tenido que hacer **un proceso de purga** interna lo suficientemente fuerte como para no tener miedo a replantearse sus bases jugables y darle al jugador un motivo por el que volver a confirar en ellas.

En el caso de ***Soul Calibur VI*** la situación es, si cabe, más complicada, ya que esta entrega podría ser la última si las ventas no acompañan. Estas palabras vienen de **Motohiro Okubo**, productor del juego en una entrevista a *Dual Shockers* el pasado agosto.

La batalla que tiene, por tanto, *Soul Calibur VI* es decisiva y no se enfrenta solo al mercado, sino que también **debe vencerse a sí misma**.

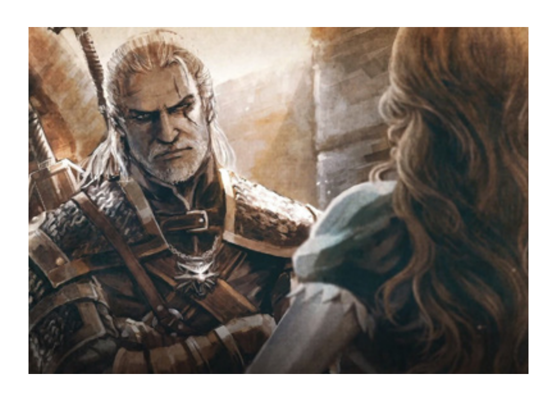
Encontrarse al filo de la navaja debe ser suficiente como para que a uno le dé igual prácticamente todo, pero la desarrolladora tras esta popular saga **no está dispuesta a tirar la toalla**, por lo que se han esmerado en dar a luz una entrega que pueda hacer frente a títulos como *Street Fighter V, Tekken 7* o *Dragon Ball FighterZ.*

Para ello han decidido borrar de un plumazo unos 10 años de historia de *Soul Calibur.* Puede parecer un gesto feo, pero casi necesario si no querían caer en un agujero negro. El juego ha vuelto a sus orígenes más puros, aunque con novedades jugables que lo convierten en **todo un caramelo con sabor nuevo** y con el que disfrutar enormemente tras haber pasado varios años a la sombra.

El estilo de juego de *Soul Calibur* siempre me ha parecido diferente dentro de lo que ofrecen este tipo de juegos, pues echaba de menos blandir una espada, unas tonfas o un *bo* (bastón), en lugar de ir a puño limpio. La historia de *Soul Calibur* siempre ha ido ligada un poco, también, **a la de cada estilo de arma**, ya que, al fin y al cabo, aquello que da nombre al juego es un filo espiritual capaz de contrarrestar el mal.

Y aquí es donde está uno de los primeros pasos atrás de esta entrega. La trama que envuelve *Soul Calibur VI* **es una reinterpretación** de aquella que se contó en el *Soul Calibur* original. Con el paso del tiempo, la dualidad *Soul Calibur/Soul Edge* se ha ido diluyendo a un mero soporte mediante el cual construir un juego de lucha entre personajes que ni siquiera se conocen. En esta ocasión, **la base narrativa es más potente**, con un hilo conductor muy clásico como es

La semilla del mal
—
Se han creado viñetas ilustradas para cada uno de los capítulos que conforman la cronología de *Soul Calibur VI.*



el del bien contra el mal. Siegfried ha caído presa de la maléfica Soul Edge y se ha convertido en el Caballero Azul (Nightmare). La influencia de su poder **está convirtiendo a muchas personas en verdaderos monstruos**, hecho que alcanza incluso al protagonista de esta historia: Kilik.

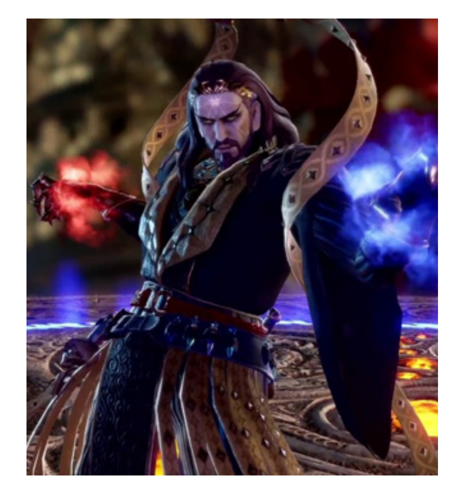
Para demostrar que siguen tan fuertes como siempre, en Project Soul le han echado el lazo a **Geralt de Rivia,** quien, si bien tiene nulo impacto en la trama del juego, su implementación es de las mejores en mucho tiempo. El Lobo Blanco es diestro en el uso de la espada (ya sea de plata o de acero) y no rehúye un buen duelo.

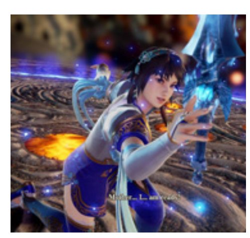
El propio Geralt le espeta a un fanfarrón Mitsurugi que «quien tiene el verdadero poder, no necesita alardear», una visión de lo que te rodea que bien podría aplicarse al propio *Soul Calibur VI*. Esta entrega tiene mucho que ofrecer, pero **no necesita alardear de ello para demostrar que ha resurgido de sus cenizas**.

Una de las llamas que más arden en esta entrega es el sistema de combate. Aunque pueda sonar frío y demasiado técnico, lo que sustenta un título de lucha **es su esquema de enfrentamientos**. Es un reto titánico el modificar una rejilla de movimientos, ataques y combos para que sea fresco y, al mismo tiempo, no destroce por completo el equilibrio de la pelea.

Project Soul no ha tocado los movimientos de cada luchador, por lo que se reconocen al momento muchos de los ataques de Kilik, Sophitia o Raphael. Esto es algo lógico si se tiene en cuenta que se ha ido atrás en el tiempo. Los añadidos vienen en forma de **ejecuciones algo aleatorias,** como los golpes de revés, pero esto le da a cada combate una incertidumbre con la que nunca dar las cosas por hecho.

Imágenes del juego







"SOUL CALIBUR NECESITABA DESCANSAR PARA ORDENAR IDEAS"

Estos golpes de revés sirven para bloquear y responder a un ataque. Cuando los filos chocan, entra en juego la suerte, pero es que, incluso teniendo mucha habilidad, este factor nunca deja de estar presente. También se ha añadido algo, a mi parecer, que aprovecha mucho el *lore* de la propia saga: **las cargas de alma**. Esto, más alla de ser el gatillo de un ataque especial, también puede ser usado para otorgar ventaja táctica sobre el oponente.

Soul Calibur VI no se iba a olvidar de añadir nuevos contrincantes a la ecuación de luchadores que tiene, pero no son simples adiciones. **Groh** y **Azwel** son dos actores más dentro del conflicto de las espadas. Al igual que Zasalamel, el cual sigue estando presente en el juego.



Además de los modos más clásicos, como la historia o enfrentamientos uno contra uno, *Soul Calibur VI* también ofrece experiencias con las que explotar el juego muchas más horas. El propio jugador puede crear un personaje y vivir una aventura a través de diferentes fases. Si sois amantes de los juegos de mesa, esto os recordará mucho a algunos de los que hayáis jugado, ya que todo aparece montado como un tablero de rol.

Este apartado se complementa con el de **personalización de personajes**, uno de los que más ha dado de qué hablar en mucho tiempo. Con la imaginación y el tiempo suficientes, los jugadores han llegado a crear a Spider-Man o a Magikarp con las opciones que ofrece el juego.

Soul Calibur VI viene con el objetivo de hacernos olvidar dos (no tan) malas experiencias. Con **una propuesta mucho más accesible** y con novedades importantes, el título de Bandai Namco merece recuperar su hueco dentro del imaginario de los jugadores y que muchos recobren la pasión por coger un mando y mantener una intensa batalla con amigos y familiares. ■



CALL OF DUTY BLACK OPS 4

—

Desarrolla: Treyarch
Distribuye: Activision
Precio: 64,99€
Lanzamiento: 12 de octubre de 2018
Textos: Castellano
Voces: Castellano



CRÍTICA

CALL OF DUTY BLACK OPS 4

POR **MARC** ARAGÓN

PS4 · XBOX ONE · PC

Treyarch **se rinde**, abandona toda intención de experimentar para dar con la idea que le proporcione una nueva juventud a su saga de disparos y se entrega por completo a las tendencias del mercado. **Y quizá sea precisamente el dejar de buscar lo que les lleve a encontrar lo que buscaban**.

Muchos dirán que *Call of Duty* ha perdido su esencia, otros que ahora es más auténtico que nunca; y todos ellos tienen razón. La sensación de ser un soldado, una pequeña parte de algo mucho mayor, que debe cumplir su cometido para que otros puedan seguir luchando, se desvaneció hace mucho. **De la 'llamada del deber' no queda nada**. Los soldados que luchaban por su libertad, su país o sus seres queridos han sido reemplazados por mercenarios que sólo combaten por dinero. Y aun así, parece que esta entrega está más cerca de su esencia que ninguna otra.

La razón es que la mayor **seña de identidad** de esta serie no es su historia o el bagaje de sus personajes, sino las sensaciones que transmitía al ponerse a los mandos, y en eso no ha cambiado ni un ápice. Lo que sí lo ha hecho es todo lo que envuelve al *gameplay*. El estudio se sube al carro de los *battle royale* y los *hero shooter*, que suma a su ya clásico modo zombi.

ELIMINEMOS LO QUE NO FUNCIONA

TREYARCH CAMBIA EL RUMBO Y **VUELVE A DAR EN EL BLANCO**

Tras mucho experimentar, Treyarch elimina el modo historia de su saga de disparos e incorpora elementos de algunos de los *shooters* más vendidos en los últimos años, *Overwatch*, *PUBG* y *Fortnite*.

Pocas franquicias han cambiado tanto a lo largo de su historia. Los aficionados de *Call of Duty* hemos visto en primera persona la Segunda Guerra Mundial, de ahí pasamos a la guerra moderna, también hubo Guerra Fría, guerras futuras, ficticias y algunas que desearíamos que no hubiera existido. Sin embargo, es indiscutible que en los últimos años la calidad de sus tramas ha ido decayendo (hasta casi desaparecer). Los experimentos del estudio, en su búsqueda de una nueva gallina de los huevos de oro que rejuveneciera la saga, no hicieron sino desgastarla poco a poco. No es de extrañar que los desarrolladores decidieran dar un volantazo y replantearse toda la estructura de su próximo título.

Finalmente, decidieron **quitarse la máscara**, dejar de dar palos de ciego y darle a la gente exactamente lo que quería, aunque perdieran sus orígenes por el camino. La primera decisión, la más evidente y arriesgada, deshacerse del modo para un jugador y centrar toda la experiencia en el multijugador. Es una declaración de intenciones: eliminar lo que ya no interesa y reemplazarlo por algo diferente. Aunque a muchos nos pese, visto fríamente parece una evolución lógica de un producto cuya popularidad estaba en sus horas más bajas. Con los *hero shooter* y los *battle royale* dominando el género de los disparos con un éxito arrollador, habría sido un error no incluirlos en el título para intentar captar a algunos de sus jugadores y ofrecer algo nuevo a los veteranos. Con su sólido y **característico *gunplay*** sustentando cada modo de juego, el resultado es una obra con tres partes diferenciadas que podrían venderse sin problemas de forma independiente.

MULTIJUGADOR

El primer tercio de este título y el que más horas ha robado a los jugadores en sus últimas entregas es uno de los que más ha cambiado. Inspirándose **en éxitos como el de *Overwatch***, en esta ocasión elimina los personajes anónimos y los sustituye por mercenarios con identidad y recursos propios. Para ello, es necesario hacer una serie de concesiones y repartir roles entre ellos. Así, tenemos una médica, una especialista en demoliciones, un soldado de reconocimiento y otras ocho clases con papeles específicos. Todos ellos son personalizables hasta cierto punto y se les puede equipar con distintas armas y artilugios al gusto del jugador, pero al mismo tiempo cuentan con habilidades únicas que les definen.

Pese a los esfuerzos del estudio por dotar a su obra de las tendencias más actuales, se entrevén algunos problemas de diseño en esta modalidad. *Blizzard* ha diseñado unos personajes muy bien diferenciados. Con tan sólo un vistazo ya puedes intuir sus capacidades e imaginar cómo se desenvuelven en la partida. Cada uno de ellos tiene asociado un modo de jugar, y si no sigues el plan establecido, lo más probable es que acabes perjudicando a tu equipo. *Black Ops 4* se acerca a eso, pero sin llegar a la **rigidez del título de Blizzard**. El resultado es que, en lugar de intentar crear un equipo equilibrado, cada usuario elige al especialista que más le gusta en cada partida y juega como lo ha hecho durante años. Cada enfrentamiento acaba sumido en el caos ▸

Multijugador con clase

—

Las diez clases entre las que podemos escoger para el multijugador aportan variedad, pero al mismo tiempo fuerzan al jugador a cumplir con su papel para ganar el enfrentamiento



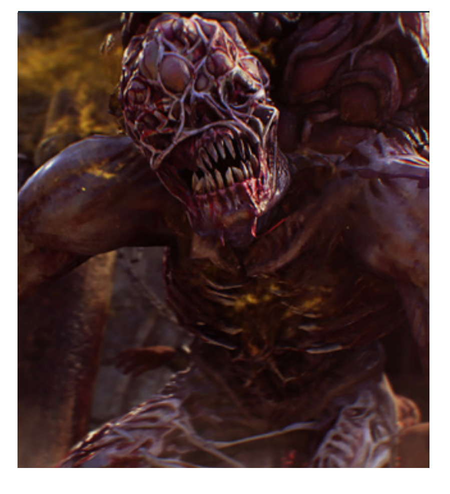
de la guerra, sin plan, estrategia o comunicación entre los participantes. No puedo evitar pensar que esto está más diseñado pensando en el juego profesional (con equipos que practican en la misma habitación) que en los usuarios finales.

BLACKOUT

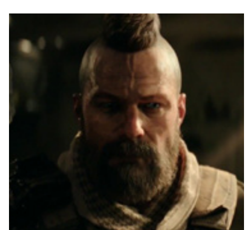
PUBG y Fortnite se han hecho de oro en tiempo récord con distintas visiones del *battle royale*, un giro de tuerca en un género con apenas cambios exitosos en los últimos años. Como era de esperar, los jugadores agradecieron la novedad y la acogieron con entusiasmo. Sin un rumbo que les devolviera a la cima, los desarrolladores decidieron ponerse a la cola del cambio e integrar este tipo de partida en su nueva entrega. Tras los meses de **desarrollo e incógnitas,** creo que el resultado no podría haber sido mejor. Treyarch ha sabido extraer los pilares del battle royale que mejor podrían encajar en su obra y reconstruirlas con su *gunplay* como base para ofrecer algo refrescante y, al mismo tiempo, conocido.

El avatar del *COD* nunca se ha sentido como un humano realista. Al principio, quizá debido a las limitaciones técnicas del momento, no mueve su peso de una pierna a otra al empezar a moverse, las acciones como apuntar y agacharse son instantáneas y al esprintar alcanza su velocidad máxima al pulsar el botón. Esto hace que se sienta más como un robot que como una persona, pero ofrece un **juego rápido, intenso y frenético,** sin descansos durante los tiroteos. Esto es algo que debe medirse con especial cuidado en los *battle royale*, ya que el ritmo de la partida marca la experiencia del jugador. *PUBG*, por un lado, opta por una acción más realista y pausada, en la que hay tiempo para cambiar de

Imágenes del juego







"LA FÓRMULA HA IDO GANANDO PROFUNDIDAD CON EL TIEMPO"

posición y recargar siempre que no te pillen despistado. *Fortnite*, el titán de esta modalidad, opta por lo contrario, un ritmo extremadamente acelerado que te dejará vendido si no eres capaz de seguirlo. La saga de Activision ocupa con comodidad un lugar intermedio, con unos tramos pausados intercalados entre tensos tiroteos. Desde el principio se antoja más **accesible que sus dos competidores**, especialmente para los aficionados de la saga, pero ganar una partida eliminando a los 88 rivales sigue siendo toda una proeza.





MODO ZOMBI

Lo que comenzó como una entretenida curiosidad se ha convertido en una seña de identidad para esta serie y ahora alcanza un peso equiparable a la del multijugador clásico. Con el paso del tiempo, la **fórmula** de la **oleada de zombis** ha ido ganando profundidad y aumentando en número de adeptos. Hay algo en la fórmula que te mantiene tenso y agarrando el mando con más fuerza en cada ronda. Cada oleada se vuelve más y más complicada de superar si no conocemos los entresijos y mecánicas de cada mapa, personaje y habilidad. Bien es cierto que, en mi opinión, los tutoriales iniciales resultan demasiado escuetos y depositan demasiada fe en que el jugador descubra algunas cosas por sí mismo. Aun así, tras las suficientes partidas, ha sido el tercio del juego que al que más horas he dedicado. He rechazado a la horda zombi en los estremecedores pasillos de la cárcel infernal y los lujosos salones del Titanic. **Un resultado redondo**.

CONCLUSIÓN

Treyarch no se rinde, no con *Call of Duty*. Es muy consciente de que las últimas entregas habían erosionado la imagen de la saga y provocado una fuga de jugadores. Pero el cambio de rumbo ha llegado a tiempo, con modificaciones arriesgadas que se han ejecutado sin dañar la esencia del 'duty'.■



XBOX ONE · PC

FORZA
HORIZON 4

POR **ALEJANDRO**CASTILLO



WE ARE
PLAYGROUND

Playground Games nos regala el mejor *arcade* de conducción de la presente generación. Las cuatro estaciones nos guían a través de un patio de recreo único en su especie.

Libertad. Adrenalina. Pasión. Tres palabras que significan todo para los británicos de **Playground Games.** Su trayectoria siempre ha estado íntimamente ligada a la marca *Forza*. Tras un estreno que invitaba a profundizar en la fórmula, abrazábamos la nueva generación frotándonos las manos ante lo que podrían conseguir con un hardware ampliamente superior. No se haría de rogar, menos de doce meses después de llegar Xbox One al mercado, recibíamos a *Forza Horizon 2*; el verano comenzaba oficialmente en septiembre. Al volante del Lamborghini Huracán LP610-4 y Eric Prydz en los bajos, «Liberate» se convertía en un himno para el festival Horizon. Esa primera ruta preciosa a través de las costas del Mediterráneo sería el pistoletazo de salida a la época dorada que viviríamos dentro del género en los años venideros.

Parecía claro que la experiencia obtenida tras tres entregas serviría para llegar al punto en el que nos encontramos. **Estaba escrito en el destino**. Cuando las cosas se hacen bien, al final llega la recompensa. Amarga recompensa. El mejor título de conducción *arcade* de la presente generación llega en un momento atípico para una consola de primera línea. La situación de la división Xbox es bien conocida por todos. Esa disparidad de comunidades que vivimos, sobre todo, en nuestro país, ha silenciado su llegada en demasía. Parece que no se le da el suficiente valor cuando un equipo logra alcanzar la calidad encontrada en *Forza Horizon 4*. Quizá sea lo que comentaba o simplemente que el género no pasa por sus mejores índices de popularidad.

Todo el rumor del ambiente se disipa al tomar el control. Otra introducción de ensueño me lleva a descubrir las cuatro estaciones. Ahora es Fred V & Grafix quienes ponen música a un viaje que está a punto de empezar; **«un nuevo comienzo»** para un festival que nunca tiene fin. Es el McLaren Senna, rostro de la portada oficial, el primer volante por el que paso. Las sensaciones son similares a lo ya vivido en anteriores entregas. La vertiginosa velocidad que alcanzo con la máquina de Woking durante el otoño da paso a un auténtico 4x4 tosco, voluminoso y preparado para cualquier escenario. Es invierno; comienza la **«canción de hielo y neumáticos»**.

Menudo contraste. La nieve me hace patinar al apurar en los vértices. Aquí el objetivo no es ser el más rápido, sino so-

brevivir con paso firme pero seguro para intentar dejar atrás la ventisca. Ahora, el juego me tira al barro a bordo de un Ford Fiesta preparado para las sinuosas carreteras del *rally.* Es primavera y la llovizna es mi principal compañera. No estoy solo, un grupo de moteros toma la delantera en un enfrentamiento sin igual. Sus bengalas indican el camino, pero los riesgos del paisaje hacen que poco a poco vayan cayendo. Parece un *battle royale* a pequeña escala en donde, naturalmente, el pollo lo termino cenando yo. Por último, la lucha contra el clima finaliza con los rayos de sol del verano. Por fin la pista está libre para recorrer las calles de Edimburgo y sus praderas cuando queramos y como queramos.

De esta forma comienza una aventura apasionante que nos llevará, a modo de tutorial, por un ciclo entero donde nos ganaremos la posibilidad de entrar en la caravana. Por fin podremos quitarnos la «L» de novatos para ser parte activa del equipo que hace posible que el festival ruja de esta manera. A partir de ese momento comienza un nuevo juego, uno en el que, por sorpresa, **se convierte en un homenaje al videojuego *arcade.*** Desde *Project Gotham*, pasando por *Daytona*, *Sega Rally*, *Taxi Driver* y un largo etcétera. Eventos que harán esbozar una sonrisa a aquellos entusiastas de la historia de las cuatro ruedas.

También hay lugar para la actualidad y es que los eventos se han convertido algo más cinematográficos, se apoyan en pequeñas cinemáticas con las que seguir un hilo conductor. Es el caso de las pruebas de riesgo, donde actuaremos como dobles de los famosos en el rodaje de secuencias de riesgo. **Espectacular se queda corto**. Recuerdo una, especialmente, donde tomé asiento en un Aston Martin clásico con un objetivo muy conciso: correr lo más rápido que puedas mientras el sol se esconde en el horizonte. Eso hice.

Imágenes del juego





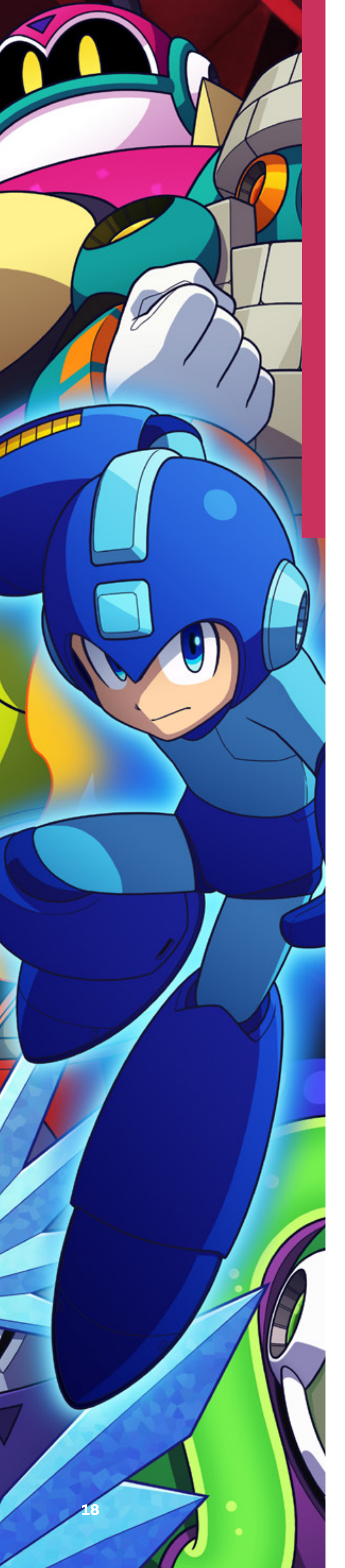


"SE CONVIERTE EN UN HOMENAJE A LA HISTORIA DE LOS *ARCADE*"

Cuesta imaginar el siguiente paso de la franquicia. A finales del pasado mes de agosto, tuve la oportunidad de charlar durante unos minutos con **Ralph Fulton**, director creativo en Playground Games y máximo responsable del proyecto, gracias a *MeriStation*. En esa pequeña conversación que ya desvelé para dicho portal, me comentó que no barajaban la posibilidad de incluir otras cilindradas en el futuro. Esto descarta automáticamente las motos, algo con lo que sí que experimentó Evolution Studios en *Driveclub*. ¿Quizá expandir el mundo? ¿Nuevos eventos? ¿Unificación de mapas de todas las entregas? Solo ellos lo saben. Tenemos entre manos la cúspide de la fórmula *Horizon*, cargada hasta las trancas de contenido por el que perdernos horas y horas, ya sea en solitario o en compañía de nuestros mejores amigos.

La adquisición del estudio por parte de Microsoft ha sido una de las noticias del año para la comunidad. Era incomprensible que un estudio que les ha dado tanto permaneciera fuera de su círculo. Su próximo proyecto diferirá completamente de *Forza*. Todos los rumores apuntan a que tomarán el testigo de Lionhead Studios y la marca *Fable*. Un RPG aventurero que recuerda, en parte, al cambio de registro de Guerrilla Games y su última obra, *Horizon Zero Dawn*. Solo el tiempo dirá si estamos o no en lo cierto. La única certeza que tengo es que, llegado ese momento, ya sea en 2020 o 2022, a Scarlett o Xbox One, *Forza Horizon 4* seguirá permaneciendo impasible en el trono de la conducción *arcade*. Debemos valorarlo como lo que es: **Una obra atemporal** que perdurará a lo largo de los años. **Dios salve a la Reina**.





PS4 · XBOX ONE · NINTENDO SWITCH · PC

MEGA **MAN 11**

POR **MIGUEL**ARÁN






LOS VIEJOS ROCKEROS **NUNCA MUEREN**

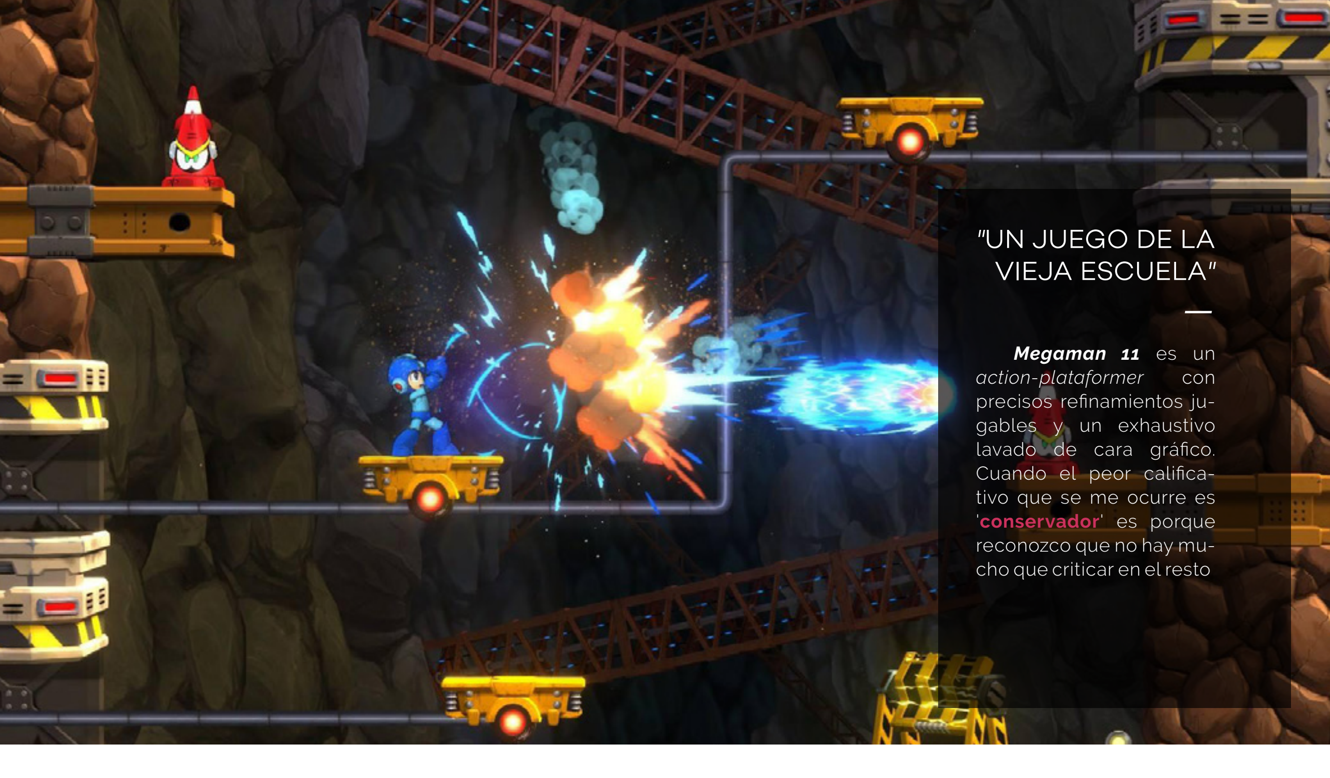
Capcom rescata a su carismática mascota tras ocho años de ostracismo. ¿Ha merecido la pena tanta espera?

Dentro de las sagas veteranas, hay muy pocas que se puedan jactar de haber cumplido **tres décadas** sin necesidad de realizar grandes cambios en su planteamiento jugable o ambientación. En el caso de *Megaman*, evidencia el perfecto equilibrio de su diseño artístico y jugable, que lejos de perder vigencia sigue siendo un referente absoluto dentro de su género .

En Capcom son muy conscientes de ese equilibrio—y de los intentos frustrados por alterarlo en el pasado—y por eso su enfoque con la enésima entrega es abiertamente conservador. Si los propios fans te piden más de lo mismo... **¿qué sentido tiene reinventar—o reventar— la fórmula?** Paralelamente, saben también que la estética *8-bits* tiene su propio techo comercial: es difícil pedirle a un jugador que se gaste 30€ en cuatro *píxeles* abigarrados. La consecuencia lógica de ambos hechos, deriva en lo que es *Megaman 11*. Un *action-plataformer* 2D de la vieja escuela, con refinamientos jugables, nuevo contenido, y un exhaustivo lavado de cara gráfico.

Al margen de novedades, lo cierto es que cualquier fan de la saga **no tardará en sentirse como en casa**. El juego mantiene la misma estructura que la mayoría de entregas clásicas de NES. Nada más ejecutarlo una breve presentación de imágenes estáticas y breves cinemáticas *in-engine* nos introduce en su argumento. Resumido para recién llegados: el maquiavélico y pertinaz Dr. Wily secuestra una vez más a los robots del bonachón —y bastante papanatas— Dr. Light, programándolos en su contra y convirtiéndolos así en los jefes a los que nos tendremos que enfrentar. Y esta es la típica excusa argumental que se ha ido repitiendo con mínimas variaciones en casi todas las entregas, y que otorga al jugador una causa por la que luchar y un buen villano al que curtirle las cejas.

La estructura del juego también repite **receta archiconocida: ocho fases temáticas**, cada una diseñada —estética y funcionalmente— para asemejarse a su jefe final. Entre medias tenemos varios puntos de control, y en ocasiones algún jefe de mitad de fase. Si el número de vidas del jugador llega a cero deberemos empezar la fase desde el principio, en claro guiño al público más hardcore. Los niveles están diseñados de forma impecable: ya para empezar son más del doble de largos que sus contrapartidas de NES, y disponen de diversidad en platafor-



"UN JUEGO DE LA VIEJA ESCUELA"

Megaman 11 es un *action-plataformer* con precisos refinamientos jugables y un exhaustivo lavado de cara gráfico. Cuando el peor calificativo que se me ocurre es '**conservador**' es porque reconozco que no hay mucho que criticar en el resto

mas, enemigos y otros elementos ambientales—hielo, viento...etc— como para crear secciones variadas y retantes. Si bien la dificultad de dichas fases no es tan endiablada como algunas entregas añejas, dista mucho de ser sencilla para estándares actuales.

Volviendo a la estructura: tras completar las ocho fases principales desbloquearemos las correspondientes al tramo final, y éstas sí han de jugarse en un orden predeterminado. Advertir que el juego **carece de función de autoguardado** fomentando el sanísimo hábito de guardar partida de forma manual tras cada nivel. Con todo, la duración del título oscila entre 4 y 7 horas—dependiendiendo de nuestra habilidad más que del 'factor complecionismo'—si bien por sus mecánicas es bastante rejugable.

¿Qué hay de nuevo en esta entrega respecto a las clásicas? Al margen de bondades técnicas que luego detallaremos, tampoco falta algún añadido jugable. **Destaca el *Doble Gear System***, asignado a los gatillos del mando: el derecho activa el *Speed Gear*, que ralentizará el tiempo permitiéndonos esquivar con mayor facilidad o encadenar ataques. El izquierdo, en cambio, activa el *Power Gear*, potenciando el daño de nuestras armas—tanto la básica, como las obtenidas de los jefes—. Por último y si estamos bajos de energía, presionar ambos gatillos a la vez libera el auténtico potencial de *Double Gear* ganando ambos efectos previos simultáneamente. El problema es que—a diferencia de usar solo uno—no podremos desactivarlo hasta que se recaliente. Siempre que el sistema se sobrecalienta hay que esperar que se enfríe completamente antes de volver a utilizarlo. Muchas áreas en los niveles **se han diseñado para aprovechar estas mecánicas** de tiempo/potencia extra, y si bien es posible completar el juego sin usar este sistema, las cosas pueden llegar a complicarse bastante en algunos puntos. Hablando de complicarse la vida: existen cuatro niveles de dificultad para que seleccionemos el que mejor se amolde a nuestra capacidad y paciencia.

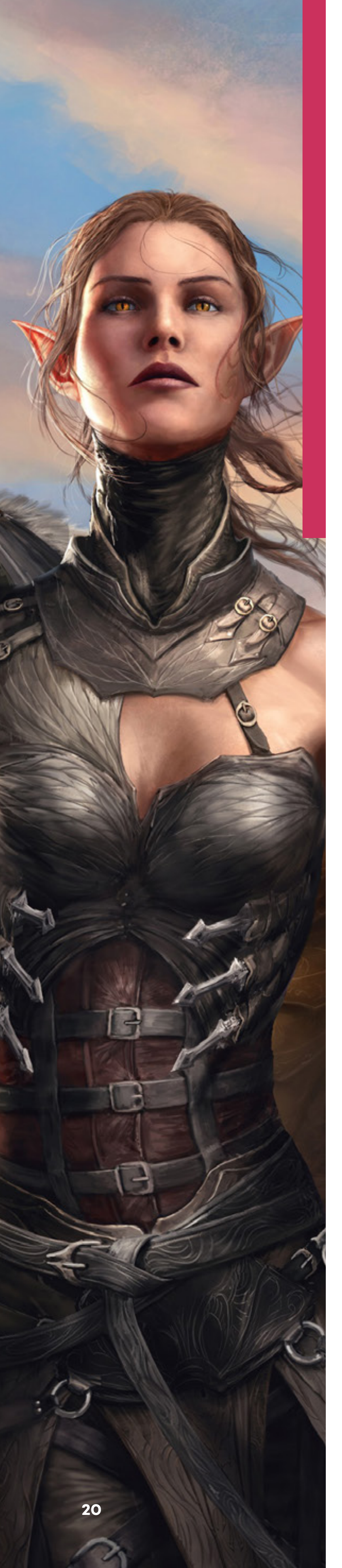
"UNA PROPUESTA CONTINUISTA QUE SATISFARÁ A LOS FANS"

Desperdigados por las fases y tras derrotar enemigos iremos recopilando **tornillos que sirven como moneda de cambio en el juego**. Fuera de las fases podemos gastarlos en el laboratorio del Dr. Light y obtener así consumibles y mejoras permanentes—muchas de las cuales deben ser desbloqueadas con anterioridad—. Algunos de estos objetos reducen dramáticamente la dificultad del plataformeo y los enfrentamientos, así que de nuevo cada jugador deberá decidir si acepta o renuncia a dichas capacidades según sus propias preferencias.

Por último toca hablar del apartado técnico. Personajes y enemigos estrenan unos modelados y animaciones que, dentro del minimalismo exigido por la dirección artística, lucen mejor que nunca. Los efectos visuales de proyectiles/ataques también aprueban con nota. Es simplemente **una delicia** contemplar a los enemigos clásicos cobrando vida en 3D, y eso que el diseño de los nuevos no se queda a la zaga respecto a la media. Los fondos pueden pecar de simples a primera vista, dotados de un estilo de pintura digital bastante discreto. Pero un examen más detenido revela abundantes huevos de pascua y referencias a la propia franquicia que harán las delicias de los fans clásicos que se aperciban de ellos.

Hemos hablado de estructura, jugabilidad y diseño artístico. Falta el cuarto—y para algunos más importante—pilar de la saga: su música. ¿Está su banda sonora a la altura de las expectativas? Si bien es cierto que carece de temas tan icónicos como pueda tener *Megaman 2* o 3, algunos —como el tema principal, o el de Fuse Man—rayan a un nivel notablemente superior a la media de la saga, siendo **la mayoría de ellos simplemente correctos**.

Megaman 11 es una propuesta continuista que satisfacerá plenamente a los fans clásicos y a todo aficionado al plataformeo de acción que le brinde una oportunidad. **Un concienzudo rediseño** en la fachada en un edificio, cuyos pilares de carga podrían aguantar perfectamente otros 30 años más. ■



PS4 · XBOX ONE · PC

DIVINITY ORIGINAL SIN II

POR **BORJA**RUETE






UN RPG PARA EL **RECUERDO**

Larian Studios traslada a consolas y a PC la versión definitiva de su RPG estrella, un título repleto de detalles y de opciones que recoge lo mejor de los juegos de rol de la vieja escuela.

Quería dejar la nostalgia a un lado, desprenderme de ella como cuando uno se quita una manta de encima, pero me resulta imposible librarme de su presencia cuando juego a *Divinity Original Sin II: Definitive Edition*. La obra de **Larian Studios** es toda una llamada a los seguidores del rol clásico, a aquellos que en los años noventa se embarcaron en las aventuras de los Reinos Olvidados con juegos como *Baldur's Gate*, *IceWind Dale* o *Planetscape: Torment*. Revivir una y otra vez esas experiencia está muy bien, es hasta recomendable, pero no hay nada como descubrir por primera vez un gran **videojuego de rol** desarrollado en los **tiempos actuales**.

Beamdog, un estudio formado por antiguos integrantes de BioWare, tiene los derechos de varios de sus primeros juegos, por lo que no ha dudado en actualizar y remasterizar algunos de los títulos clásicos. Siempre han declarado que su objetivo más importante pasa por desarrollar ***Baldur's Gate III***, sin duda una responsabilidad de enormes proporciones, difícil de sobrellevar para un estudio tan pequeño. Por eso, no sorprende que los rumores señalaran a Larian Studios como posible equipo a cargo de esta tercera entrega. Habida cuenta de cómo ha salido *Divinity Original Sin II* podría decir sin riesgo a equivocarme que sería un estudio muy competente. Sin embargo, no va a ocurrir, pues los desarrolladores ya han salido al paso de los rumores y han confirmado que son **habladurías** infundadas.

Divinity Original Sin II no es la clase de título que toma al jugador por tonto. Tuve la oportunidad de hablar con miembros destacados del estudio cuando visité sus oficinas durante la sesión *preview* que realicé para *MeriStation*, y me dijeron que no creían que **simplificar las mecánicas jugables** fuera el camino. ¿Es que los usuarios de consola son incapaces de manejar un juego complejo? Ellos no lo pensaban así. Yo tampoco. De todos modos, el juego se adapta como un guante a la mano del jugador. Si tu perfil es el de un usuario veterano que domina el género a la perfección, tal vez te convenga el modo clásico o el táctico, que es el más difícil, mientras que si eres un neófito puedes optar por la modalidad explorador. Como novedad de esta *Definitive Edition*, se ha implementado el modo historia, una opción para aquellas personas que prefieran seguir el argumento sin demasiados quebraderos de cabeza.

Cabe destacar que la nueva versión es la que ha salido en PlayStation 4 y Xbox One. Los que adquirieran la edición original en **PC** no tienen que pagar un euro de más, pues se actualiza de manera automática. Eso sí, es importante tener en cuenta que las **partidas del original** no funcionan en la nueva edición, principalmente por los cambios profundos que se han incorporado.

A diferencia de otros juegos de rol, *Divinity* es una **propiedad intelectual propia** que no se apoya ni en las reglas de *D&D* ni en los universos de los *Reinos Olvidados*, *Dragonlance* o cualquier otro producto de estas características. De lo que sí goza es de la inestimable pluma de **Chris Avellone** —*Fallout 2, IceWind Dale, Planetscape: Torment, Pillars of Eternity* —, que no ha sido el guionista principal, pero sí una figura que ha aportado su granito de arena a la hora de limar las aristas de la escritura.

Uno de los puntos fuertes de la producción de Larian Studios es que ofrece un abanico de opciones espectacular. Ya desde el primer momento se puede elegir entre manejar a personajes con una historia pasada predefinida, editarlos o pasar a construir al protagonisra desde cero. Esos primeros instantes a los mandos ya me dejan la sensación de que estoy ante un **producto cuidado hasta el último detalle**. No me sorprende, basta ver el entusiamo con el que Swen Vincke, fundador de Larian Studios, habla de su propio juego y de los cambios que se han añadido en la *Definitive Edition*, que ya adelanto, no son pocos. Me consta que nuestro compañero Ramón Méndez, parte del equipo de localización de *Divinity Original Sin II*, ha tenido bastante trabajo adicional. Dicho sea de paso, muy buen trabajo.

Imágenes del juego







"LOS CAMBIOS VAN MÁS ALLÁ DE LOS CONTENIDOS DE HISTORIA"

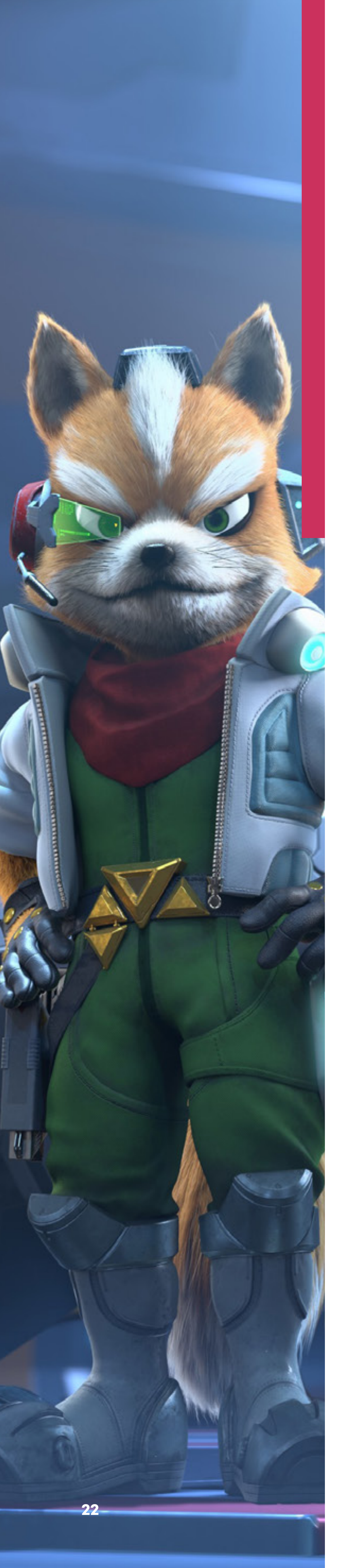
Los cambios van más allá de los contenidos de historia. Además del nuevo modo arena, el **sistema de inventario** se ha rediseñado, de forma que ahora incluye un inventario grupal que facilita la gestión de los objetos. El **diario** también es distinto, mucho más conciso, ya que muchas de las críticas de la versión original hicieron hincapié en ese asunto en particular. Además, se ha implementado la posibilidad de **insertar marcadores** en los mapas.

Despertamos en un barco. Las olas braman y chocan contra el casco de la embarcación, la hacen zozofrar. Nuestro personaje, que posee capacidades arcanas, se palpa el cuello. Al momento, siente el contacto del frío metal del collar y recuerda: es **prisionero de los magistrados**. De hecho, el collar funciona como un inhibidor que impide que el mago concentre su magia y ejecute hechizos. ¿Su destino? Un isla que sirve de prisión. Así comienza esta aventura que nos tendrá enfrascados durantes horas y horas. Larian Studios rescata la figura del narrador, que enriquece los diálogos y nos guía en conversaciones llenas de opciones. Que nadie espere textos concisos con interpretaciones en **blanco y negro**, puesto que *Divinity* fomenta que el jugador piense bien la siguiente frase a pronunciar.

El estudio **no estaba del todo contento con el guion**. Las prisas de última hora, enemigas de todo proyecto, impidieron que ciertas partes quedaran del todo limadas. Conscientes de ello, no solo han realizado pequeños cambios aquí y allá, sino que han reescrito todo el Acto III.

En lo que se refiere a la adaptación a **consolas**, el equipo liderado por Vincke ha trabajado durante un año en implementar los **controles**. El resultado es muy bueno, aunque el ratón y el teclado sigan siendo la opción más intuitiva. Se mantiene la cámara isométrica, el combate por turnos y el resto de opciones. Abruma al principio, luego te acostumbras. ■





PS4 · XBOX ONE · NINTENDO SWITCH · PC

STARLINK: BATTLE FOR ATLAS

POR **ALEJANDRO**CASTILLO






STARFOX SALVA **AL UNIVERSO**

Ubisoft se embarca en su propia aventura con juguetes para intentar conquistar el mercado que dejó *Disney Infinity* tras de sí.

Debo reconocer que no soy aficionado al juguete en el videojuego. *Skylanders, Lego Dimensions* o el coqueteo de Nintendo y sus amiibos con aquel *Animal Crossing* no me terminaron de convencer. Quizá es que me ha pillado en una época en la que ya estoy de vuelta de muchas prácticas de este calado. Tener que adquirir complementos físicos para tener más contenido en el «juego completo»... ¿estamos locos? **Es un campo peligroso** si cada vez más lo aceptamos como algo normal. Es por ello que cuando ha llegado a mis manos *Starlink: Battle for Atlas* lo he metido entre algodones.

Ubisoft ha querido su propio trozo del pastel dentro de este mercado. Un mercado en el que no es nada sencillo sobrevivir (que se lo digan a Disney). Para ello, han tejido un universo donde se combinan elementos roleros, de gestión y un punto de *Starfox* que, sin duda, le viene genial. Su funcionamiento es sencillo. En el ***Starter Pack*** vienen incluidos los componentes precisos para iniciar la aventura: una nave, dos armas, un héroe y el acoplador, accesorio que enlaza el mando con los juguetes. El contenido varía si se adquiere en **Nintendo Switch,** versión que hemos analizado, donde también se encuentra el zorro más famoso de la gran 'N' y su Arwing.

En cualquier momento de la partida podremos cambiar de objeto sin entrar en menús o tiempos de carga y cada uno de ellos cuentan con sus propias especialidades según la situación. Por ejemplo, en el paquete inicial obtuve misiles de fuego y hielo, elementos que empastan bien contra la mayoría de enemigos, pero la gracia está en ir variando entre unos y otros según la situación lo demande. Si bien he expresado mis reticencias ante este tipo de proyectos al inicio, aquí me he encontrado por sorpresa todo lo contrario. Con el paquete del comienzo **es factible acabar el juego** sin sentir en ningún momento que necesitaba algo más. De hecho, al plantear un progreso mediante niveles, cambiar de un arma mejorada a otra que no lo está es contraproducente y se requerirá de varias horas para alcanzar su rendimiento óptimo. Eso sí, da mala sensación acceder al equipamiento y ver que más de la mitad de contenido está oculto para su futura compra.

Como podéis ver en la cabecera del texto y a lo largo del mismo, la principal motivación de la obra gira en torno a la



"EL JUGUETE COBRA VIDA"

Nintendo Switch es la única versión que cuenta con la participación de Starfox y sus amigos. **Va más allá de ser un mero añadido**; es una expansión que cambia por completo la dimensión del modo campaña. De esta forma, la hace mucho más interesante.

presencia de **Starfox**. Nintendo, en su particular relación con la compañía francesa, ha cedido los derechos del personaje para que acapare todos los focos dentro de la versión de la híbrida. ¿Qué significa? Pues que la trama principal sufrirá de cambios sensibles para añadir a la patrulla galáctica, con sus voces de siempre y el mismo humor que gastan. Esto permite que la historia tome unos tintes mucho más interesantes que en la edición básica. Y es que la fórmula de *Starlink* recuerda indudablemente a la de una entrega clásica de la saga. **Salvando las distancias**, por supuesto.

En todo momento manejaremos la nave espacial por los rincones de los **siete planetas** habitables. Dentro de ellas tendremos que realizar diferentes misiones proporcionadas por la población autóctona: desde liberar estaciones custodiadas por alienígenas, pasando por el reconocimiento de otras especies, la construcción de determinados puestos de avanzadilla, etcétera. Lo cierto es que el esquema termina siendo bastante repetitivo una vez pasemos la sorpresa inicial. Lejos de profundizar, **la fórmula sigue permaneciendo en la superficie** sin un ápice de nuevos mecanismos que elaboren algo más de la ensalada inicial.

Por fortuna, donde más cómodo me he encontrado ha sido en el combate. Es divertido a rabiar, con la agilidad que caracteriza a sus influencias y todas las posibilidades que permiten el juego entre elementos. Los mejores encuentros son, sin lugar a dudas, los jefes finales, enemigos de gran tamaño donde tenía que aprovechar las posibilidades del mapa para eludir sus ataques y acertar los míos en sus puntos críticos. Sin embargo, creo que **el juego podía dar más** de lo que nos ha dejado. La sensación que tuve al comenzar a rascar en su oferta era la de un *No Man's Sky* para el público juvenil. Al menos está exento de todos los problemas derivados del fracaso inicial que fue la obra de Sean Murray, pero sí que comparten similitudes en cuanto a ambición y margen de mejora. Los primeros planetas pasan muy rápido y apenas me di cuenta de sus flaquezas, ya que fue a partir del tercero cuando empecé a tomar perspectiva de lo que tenía entre manos. Sin embargo, esa repetitividad y falta de profundidad la solventé, en parte, con la introducción de todos los contenidos de *Starfox* en la fórmula. Quizá en el mercado haya otras propuestas más interesantes en la mezcla de juguetes y videojuegos, aunque ninguna tiene al icónico zorro. Es él y sus compañeros quienes tiran del carro y permiten que el siniestro sea más leve que en PlayStation 4, Xbox One o PC.Esa simplicidad también casa bastante bien con la parte **portátil** de Nintendo Switch. Jugarlo de manera desenfadada es un trago ameno teniendo en cuenta sus defectos.

"STARFOX TIRA DEL CARRO PARA QUE EL SINIESTRO SEA MÁS LEVE"

A mí no me ha llegado. He puesto de mi parte para que las sensaciones mejoren e incluso para engancharme a aspectos como el combate para poder seguir embarcado en el viaje interestelar. Pero no, no puedo autoengañarme. *Starlink: Battle for Atlas* no ha encontrado un seguidor en mí, aunque sí que lo ha ganado *Starfox*. Si Ubisoft es capaz de sacarle tanta chicha con tan poco, ¿Por qué sus últimas entregas han sido tan descafeinadas? Ya hemos visto el pasado año con *Mario + Rabbids: Kingdom Battle* que el enfoque preciso puede brindarnos una nueva visión del, en este caso, fontanero. Aquí nos encontramos en la misma situación.

Confiar sus marcas a terceros responsables quizá sea el futuro para revitalizar aquellos nombres propios que no viven sus mejores momentos. El juego que tengo entre manos lo consigue en parte; **falta algo más** para que de verdad pueda quedar atrapado en sus confines. ■



NINTENDO SWITCH

CHILD OF LIGHT **ULTIMATE EDITION**

POR **MARTA**GARCÍAVILLAR



EL RETORNO DE UN CUENTO **DE HADAS**

Nintendo Switch revitaliza el recuerdo del título de lujo de Ubisoft que permanece inmortal.

Llevábamos cuatro años sin vernos, **Aurora**. El recuerdo de tu aventura dejó un nudo en mi corazón por aquellos días, pero he vuelto a verte con la facilidad de llevarte conmigo a todas partes. He podido admirar tus nuevas apariencias en tu vieja historia. Azul cual princesa del viento u oscura empapada en tinta, **no has dejado de transformarte en la niña de luz de mi memoria.** He conocido a un nuevo amigo con el que no contaste la primera vez que despertaste y he descubierto en él al mejor de mis aliados. He recibido regalos por tu parte, habilidad y un sinfín de Oculis y brillos que me han facilitado el mejorar toda la protección que darte. Siento que has encontrado **el medio desde el cual puedes brillar con más fuerza** y siento que, en esta ocasión, me has entregado todo lo adicional que pudieras llegar a darme. Aurora... Al recordarte me he dado cuenta de por qué nunca te había olvidado y sé que quiero contártelo. Creo que es la hora.

Cuando pienso en el momento en el que descubrí las imponentes **cascadas de Canadá**, sus bosques de otoño y sus cielos de estrellas infinitas me sorprendo descubriendo que no era mucho mayor que tú por aquel entonces. Cuando he surcado contigo islas en el cielo de Lemuria, acantilados lluviosos y profundos bosques no puedo ignorar que adoro el país que te ha engendrado. ¿Sabes? Tus auténticos padres no son los reyes de una Austria preciosa, sino un equipo de soñadores tras una empresa asombrosa. En nuestro mundo cuentan que estos héroes no superaban las cuatro decenas, pero su inspiración les movía con una fuerza sin par, posiblemente la misma que has demostrado tú para tratar de regresar a tu hogar. Creo que nunca sabrás que **hace cuatro años tu cuento hizo historia**, que tu nacimiento inspiró a muchos artistas, que se dieron premios en tu nombre... Cuando pienso en ti no puedo evitar pensar en ellos, en tus padres soñadores, rodeados de imponentes cascadas y profundos bosques. También en las estrellas infinitas de Canadá, aunque no sean exactamente como las que tú quisiste rescatar.

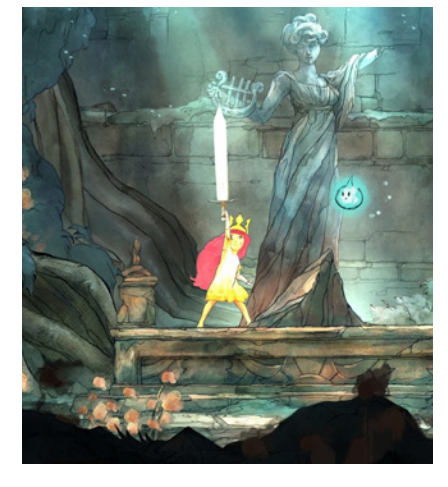
¿Sabes, Aurora? **La magia está en los detalles** y tu aventura está llena de ellos. Te he visto correr y volar, de izquierda a derecha, de abajo a arriba... y reconozco que muchas veces no era a ti a quien realmente miraba. Tu rostro y el de todo tu mundo es único y delicado, de una naturaleza desconocida

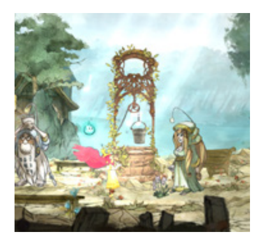
que puede ser tan amenazante como acogedora. Reconozco que muchas veces he dejado de acompañarte, que me he detenido en silencio a contemplar lo que te rodeaba. Espero que no me lo tengas en cuenta, querida Aurora. En nuestro mundo dicen que te trazaron para homenajear las acuarelas de cierta fantasía final, que eras evocadora de puros sentimientos de antaño, que **tu aventura es un «poema en movimiento»**... y sé que todo es cierto. Lo siento en la identidad del color que envuelve la naturaleza de Lemuria o en el fluir de tu pelo como algas mecidas bajo el mar. Lo siento en los destellos de cariño de tu fiel compañero Igniculus o en la pausada lentitud con la que levantas una espada más grande de lo que puedes abarcar.

¿Sabes, Aurora? A veces no he tenido que verte para sentirte un poema. A veces me ha bastado con oírte. **Me hablas en mi idioma** y, de repente, se hace una magia asombrosa y a todos vosotros os leo y os oigo en mi propio universo. A tu lado, las palabras juegan y bailan en continuo verso y la precisión no podría ser más maravillosa. A veces creo que me inspiras, a veces creo que no te querría tanto si te hubiera conocido de otra forma y en otro idioma. Igual te parecerá excesivo, pero otras veces siento que incluso **tus silencios son tan bellos como tus palabras**, que la música que envuelve tu mundo convierte mis pasos en piano y tus mandobles en poderoso viento.

A tu lado he visto una belleza inimaginable, pero también me he enfrentado a un mar de desafíos. Igniculus y tú sois mis dos manos, os movéis a una y os ayudáis haciendo uso de vuestro ingenio... o del mio, aunque siempre he sentido que **no resulta muy difícil avanzar** con vosotros, a pesar de que la dureza del reto dependa de mi voluntad. Por otra parte, y como antaño, los tres hemos superado incógnitas juntos, pero también hemos mirado a la muerte a los ojos. Las criaturas de oscuridad de Lemuria no suelen venir solas y esperan su momento, maquiavélicas, para causarnos algún daño. Te he visto alzar la espada y **esperar paciente tu turno,** pendiente de tu velocidad, pendiente de prever e interrumpir los movimientos de tus enemigos. Por suerte, me agradaba que siempre te acompañara un aliado, pues tus amigos de Lemuria son grandes guardianes con poderes complementarios. La fuerza y la magia se equilibran entre todos vosotros, rotáis posiciones, aguardáis vuestro turno y pensáis cuidadosamente cuáles han de ser vuestros pasos. También contáis con el apoyo del siempre fiel **Ignículus**, un digno ser de luz dispuesto a sanaros o a generar retrasos, al que me honra controlar o ceder su figura a cualquier otro ser humano. Siempre eché de menos a tu pequeña luciérnaga compañera y agradezco que podáis ser un equipo, si bien, como todo en esta vida, estar pendientes de ambos es un reto en soledad, pero escaso en compañía**.**

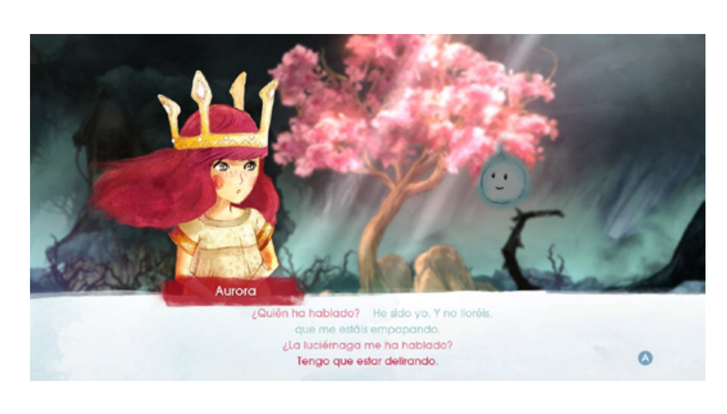
Imágenes del juego







"A TU LADO HE VISTO UNA BELLEZA INIMAGINABLE"



Querida Aurora, me temo que se acaba mi día. Siento que mis palabras son insuficientes en nuestro reencuentro y que **tu historia es mucho más que un cuento.** Aun así, quiero que sepas que ya recuerdo por qué nunca te he olvidado: te he ayudado a sanar un corazón con telarañas y nos hemos desviado hacia misiones más que extrañas. Te he visto crecer en busca del **sol, la luna y las estrellas,** te he visto volver de la muerte y ansiar un regreso. Te he acompañado por ciudades más que bellas mientras te veía abrazar la luz de la amistad más pura. ¡Nos hemos enfrentado a una reina oscura! Y es que la grandeza de los cuentos reside en el recuerdo de amor que dejan. ¿Sabes, Aurora? Es curioso que me cueste despedirme, pero **si te pienso no puedo sentirme triste**. «¿Qué es el amor? Cuando duele decir adiós».Tú misma lo dijiste. ■



MARVEL'S SPIDER-MAN **EL ATRACO**

POR **ISRAEL**MALLÉN




NUESTROS AMIGOS Y VECINOS **LOS DLC ANECDÓTICOS**

Gata Negra protagoniza el primer contenido adicional del juego de Insomniac y trae consigo una breve ración de ocio.

Una tarde divertida. No concibo mejor resumen con el que sintetizar lo que es y lo que ofrece el primero de los DLC del pase de temporada de *Marvel's Spider-Man*. Felicia Hardy, más conocida como Gata Negra, es la encargada de estrenar el contenido adicional del título de Insomniac Games. Lo hace con cierto tino, pues brinda **un póker de horas de diversión sencilla y directa**, muy en la línea de lo que ya ofreció el juego principal. Sin demasiado riesgo, este DLC constituye una declaración de intenciones y clarifica por dónde irán los tiros en futuras descargas. La fórmula es tan obvia como eficaz: introducir a un personaje más o menos popular en la diégesis del hombre araña, ampliar los coleccionables disponibles y ofrecer unas cuantas misiones nuevas. Sin novedades en lo lúdico, pero con una excusa idónea para quienes gozaron del juego base vuelvan a la Manhattan de Insomniac.

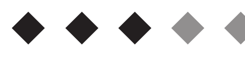
El Atraco, como se llama este material extra, presenta una historia independiente del argumento principal. No obstante, os aconsejo hacer caso omiso de esa etiqueta y **completar tanto la historia como las misiones de Gata Negra**, esas en las que Peter Parker debe hallar un buen puñado de gatitos artificiales. Así entenderéis mejor el porqué del retorno de Felicia a la vida criminal tras haber abandonado la senda del crimen. Spider-Man se verá implicado —en todos los sentidos— en la miscelánea de atracos y problemas con la mafia Maggia que atañen a Gata Negra. Dicha trama se traduce en una decena de misiones principales, una secundaria y varias opcionales. Ni la historia ni lo lúdico aportan gran cosa a lo ya visto en el lanzamiento de *Marvel's Spider-Man*, pero sí se trata de **una presentación más que correcta del personaje de Felicia Hardy**, cuya conflictiva relación con Peter Parker siempre ha generado interés entre los aficionados a las peripecias del trepamuros.

Salvo por algún desafío puntual y por un nuevo tipo de matón equipado con una, no hay más novedad en este DLC que la aparición de Gata Negra y una historia sencilla, suficientemente entretenida como para dedicarle una tarde. *El Atraco* **bebe de las mecánicas ya exploradas en la aventura principal**, lo que también se aprecia en esos fascinantes paseos por Nueva York mientras nos balanceamos entre las azoteas. Sigue sin haber un solo motivo para recurrir al viaje rápido, aunque cuanto más tiempo invierto en el mundo abierto de Insomniac, más costuras le veo.

Plagado de iconos y tan orgánico como un trozo de plástico, no sé hasta qué punto es buena idea seguir rellenándolo de misiones clónicas. Sin el aliciente de la historia principal, brillantemente lograda y quizá la mejor representación del hombre araña en cualquier obra audiovisual, su visión del *sandbox* palidece. El DLC sobre el que aquí escribo palia ese óbice hasta cierto punto, mas recomiendo **aguardar a que lleguen todos los contenidos adicionales** para ponernos el traje una vez más.■

SUPER MARIO PARTY

POR **JUAN**TEJERINA



DIVERSIÓN EN **BUENA COMPAÑÍA**

Mario Party regresa con una entrega que da lo que promete: diversión desenfadada y accesible para cualquiera.

Mario Party siempre ha sido, desde que tengo uso de memoria, **sinónimo de diversión**. Es cierto que en los últimos años la propuesta de Nintendo parecía haber tocado fondo y —ni sus minijuegos, ni sus propuestas— conseguían atrapar a los jugadores de igual manera que lo hiciesen **aquellos primeros títulos** dentro de la franquicia. Con *Super Mario Party*, la entrega correspondiente a Nintendo Switch, he de reconocer que los de Kyoto han sabido divertirme «casi-casi» como antaño. Y digo «casi-casi» porque entiendo que el tiempo pasa, los años llegan y la diversión infantil de otrora **no es tan fácil de alcanzar cuando las obligaciones llegan** y te pareces más al padre que se divertía viéndote disfrutar que al niño que disfrutaba sin saber que sus padres le observaban con cariño.

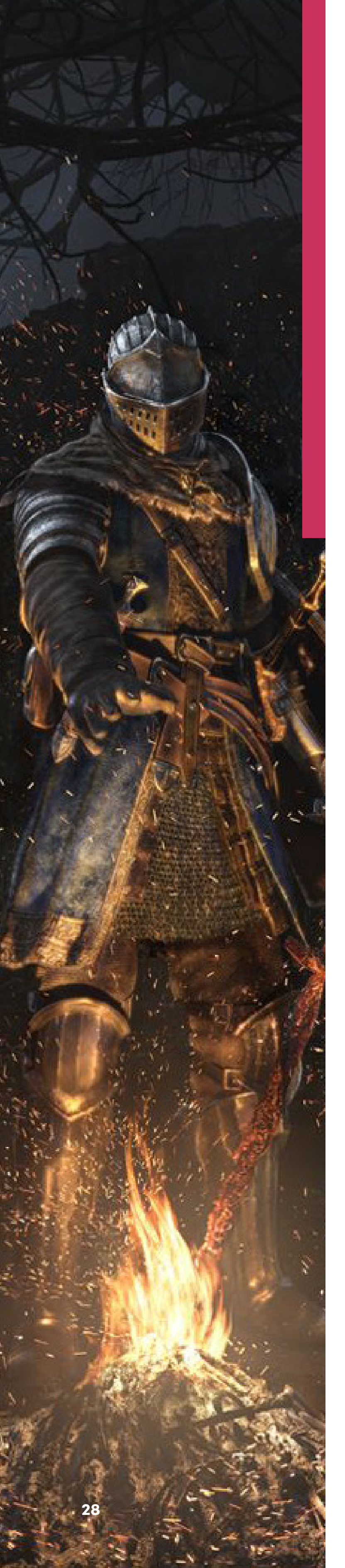
Reconozco que **no esperaba gran cosa** del título, «otro *Mario Party* más», pero para nada es así. Es cierto que retoma el aparentemente incombustible concepto del tablero. Regresan los dados, los turnos y esa extraña sensación de verse obligado **a pasar por el tedio del tablero** para llegar a los esperados minijuegos. Nintendo es muy consciente de que el tablero se nos atraganta y —aunque se mantiene— ha decidido implementar un buen número de modalidades de juego que nos permitirán **evitar el planteamiento clásico**. Desde recorrer a golpe de remo el trazado de unos rápidos, hasta participar en un concurso donde el ritmo y el baile son los principales catalizadores. En Nintendo han pensado en un buen número de maneras con las que evitar los dados y meternos de lleno en los minijuegos.

Hablando de minijuegos, la principal atracción de todo *Mario Party*, he de decir que hacen un muy buen uso de los Joy-Con y muchos de ellos sorprenden gratamente. Como no podía ser de otra manera, es un juego que **se disfruta en compañía** y que difícilmente mantiene atrapado a un único jugador. Es por ello que Nintendo, por fin, ha incluido **un modo en línea** para que podamos jugar con gente de todo el mundo. Las sensaciones no son tan frías como jugar solo, pero tampoco tan plenas como jugar en compañía.

Otra de las características que han llamado poderosamente mi atención ha sido la genial idea de **ampliar el elenco de personajes**, incluyendo a Bowser y su pandilla. De esta manera, el abanico de personajes crece y —junto a él— las posibilidades a la hora de escoger nuestros dados: añadiendo **un pequeño componente estratégico**. Y es que cada personaje dispone de un dado personalizado que, lejos del ir del 1 al 6, tiene otro tipo de números más acorde con el propio personaje y su personalidad. Imaginad los dados de Bowser...

Tanto el número de minijuegos como de modalidades prometen **un buen montón de horas** jugando y perfilan a *Super Mario Party* como un título indispensable para aquellos que disfrutan invitando a sus amigos a pasar la tarde en casa. Se trata de un juego accesible, ameno, divertido y que plantea una diversión desenfadada y sin pretensiones. Una buena tarde en casa es posible cuando juntas la mejor compañía con esta divertida entrega. ■





NINTENDO SWITCH

DARK SOULS **REMASTERED**

POR **ALEJANDRO** CASTILLO






LLORO Y FRUSTRACIÓN **PORTÁTIL**

From Software debuta en la híbrida de Nintendo con más aciertos que errores.

En tiempos de PlayStation 2, **soñaba** con una consola capaz de transportar la partida de sobremesa a cualquier lugar de mi casa. Por aquel entonces, las opciones portátiles estaban muy pero que muy lejos del semblante de sus hermanas mayores, tan solo me quedaba aferrarme al futuro para recibir algo similar. Los años han pasado y la actualidad ha terminado dándome la razón. La tendencia actual del mercado se inclina hacia unos estándares versátiles; máquinas capaces de ofrecer diferentes alternativas en un único dispositivo. Es el caso, por ejemplo, **de Nintendo Switch**, la cual plantea tres estilos de juego radicalmente opuestos entre sí.

Tras año y medio en los hogares de medio mundo, la apuesta *third party* sigue siendo una asignatura pendiente pese a que cada vez más compañías se suman al carro del «efecto Switch». Todavía la híbrida tiene mucho que demostrar dentro del catálogo del resto de sus competidoras. Hoy, uno de los imprescindibles de la pasada generación llega luciendo sus mejoras galas para llevarnos a través de un sendero de almas y muerte, **ahora en portátil.**

Podría jugar a *Dark Souls* con los ojos cerrados. Es uno de mis títulos favoritos de la última década. El principal responsable de que todos quedáramos atrapados en los eventos de Lordran fue (y es) el genio **Hidetaka Miyazaki,** cuya visión del videojuego y la fantasía medieval se escapa a cualquier compresión. No es casualidad que la marca terminara convirtiéndose en la comidilla de todos los rincones de Internet, y eso se lo debemos al creativo japonés.

Tras las remasterizaciones de Xbox One, PlayStation 4 y PC a principios de año, quedaba por recibir quizá la plataforma más interesante del cuarteto. Mi experiencia en la consola del gigante nipón ha sido, sin lugar a dudas, muy buena. Mentiría si dijera que no me lo he pasado tremendamente bien a los mandos, en concreto cuando sacaba la tableta del *dock*. La pantalla se encuentra nítida, estable en todo momento y con la interfaz adaptada a las pulgadas de la tableta. Sin embargo, la otra cara de la moneda, **la sobremesa**, difiere en sensaciones. Sufre de problemas de *Stuttering* que ralentizan la pantalla a través de pequeños saltos indeseados, además de que no tiene la misma calidad de imagen. Sigue siendo plenamente jugable, pero es obvio el método de juego donde más brilla con luz propia. En ambos estilos la calidad del sonido está comprimida respecto al resto de ediciones (quizá por exigencias de la capacidad del cartucho), aunque es una arista poco apreciable para la gran masa de jugadores.

Pienso con firmeza que todo poseedor de la consola y seguidor de la franquicia **disfrutará** por completo **de esta versión**, sobre todo lejos de las ataduras de la sobremesa. ¿Por qué tres estrellas? Principalmente por dos aspectos: el lavado de cara es mucho menor frente al tridente que llegó en mayo (las cuales despliegan el doble de *framerate* y mejor calidad gráfica) y los problemas inexplicables de rendimiento cuando la colocamos en el *dock*. De lo contrario, **si eres de los que juegan más en portátil,** encontrarás una oportunidad fantástica de redescubrir *Dark Souls* desde una perspectiva única. ■

PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · PC

CALL OF CTHULHU

POR **JUANCARLOS**SALOZ



SI LOVECRAFT LEVANTARA LA CABEZA...

Cynaide Studio intenta trasladar la historia más famosa del escritor, pero se queda muy lejos del juego de rol.

Me encuentro en una carrera a contrarreloj. **No sé qué es a lo que me enfrento, solo sé que no es de este mundo.** Mis pocos conocimientos sobre ocultismo no me permiten conocer con certeza el origen de mi rival, pero gracias al cielo, soy lo suficientemente fuerte como para no arrugarme ante tal amenaza. Podría salir por patas. Podría llamar a la policía o dejarlo en manos de un detective profesional. Pero **un veterano de guerra nunca se achanta ante una amenaza.** Voy a enfrentarme yo mismo a esta gentuza y nada ni nadie podrá detenerme.

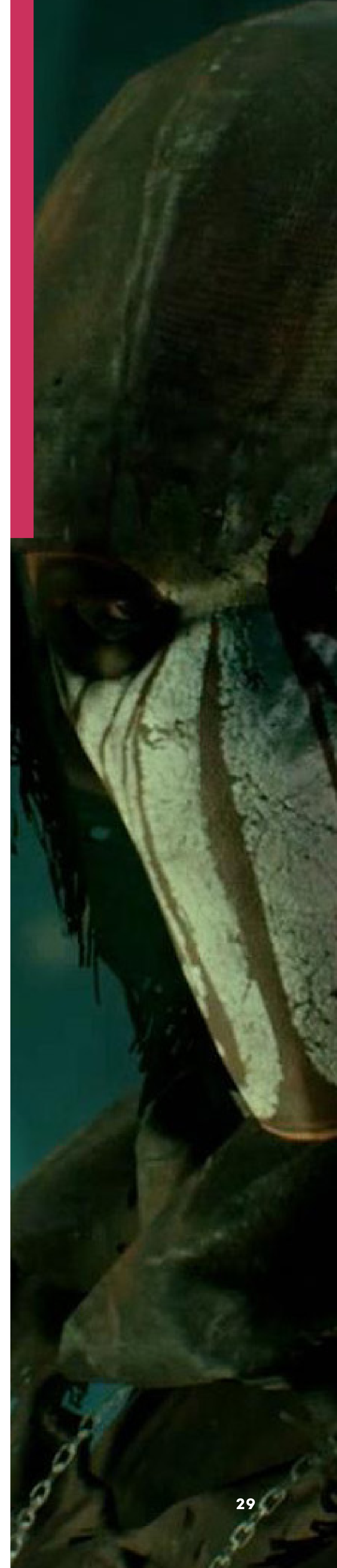
Apenas cinco minutos después de pronunciar estas palabras, **mi personaje de *Call of Cthulhu* murió al despeñarse por un acantilado.** No, por supuesto que no estoy hablando del videojuego que acaba de lanzar Cynaide Studio. Hablo del juego de rol que lo reventó todo durante los ochenta y que a mí me llegó hace apenas un lustro.

El *Call of Cthulhu* de Sandy Petersen me abrió un mundo de posibilidades que ni siquiera llegaba a imaginar en un juego. Ya había probado el rol mucho antes de llegar a él, pero nunca había experimentado algo como aquello. **Literalmente, podía ser quien me diera la gana**. Podía tomar cualquier camino, resolver los conflictos como me apeteciera y relacionarme con el resto de personajes a mi manera. El único impedimento era el todopoderoso dado, y no siempre dependía de él.

Por ello, cuando me puse delante del videojuego *Call of Cthulhu*, lo hice con unas ganas enormes por volver a vivir aquella experiencia sombría y desgarradora. **Esperaba encontrarme la huella de Lovecraft tanto como lo había conseguido Petersen**. Y, durante los primeros pasos del juego, la encontré. Me sumergí en su mundo, en su estética, en un protagonista que podría haber salido a la perfección de sus novelas. Sin embargo, apenas unos minutos después, esta sensación se desvaneció. **Aquello no era un juego de rol, sino una experiencia muy básica que no tenía nada que aportar a la saga.** Y utilizar un nombre como *Call of Cthulhu* para hacer algo así me parece del todo injusto.

Está bien, entiendo que es un juego de presupuesto medio y que no podían elaborar un enorme mundo abierto con todos los lugares y personajes emblemáticos de Lovecraft. También entiendo la dificultad que supone diseñar un videojuego en el que cada acción tenga una clara consecuencia. Pero **estamos hablando de un título con mecánicas que no superan a las de *Monkey Island*.** Y, por más que nos intenten engañar con un pequeño árbol de habilidades, no es más que un complemento banal para una narrativa del todo lineal.

Sí, en esta versión de *Call of Cthulhu* **he pasado miedo.** La ambientación es maravillosa y te adentra a la perfección en la mente de Lovecraft. También **he sentido ansiedad** y me he sorprendido con algunos elementos de la historia. Aun así, aunque las comparaciones sean odiosas, es necesario decir que está muy lejos de lo que me hacía sentir aquel juego. Sobre todo, **porque se siente como una oportunidad perdida.** ■



Fallout 76.

por Javier Bello

No puedo negar tener sentimientos encontrados con este nuevo juego de Bethesda. Como fan de la serie, he advertido un descenso en las mecánicas roleras y toma de decisiones, en favor de hacer el juego más simple y accesible para el público general, algo que desde mi punto de vista **le roba parte de la magia a la obra**.

Dicho esto, también tengo que reconocer que aunque el estudio estadounidense ha descuidado estos aspectos, sí que no ha perdido su lustre en **su punto más fuerte, la creación de mundos**. O dicho de otra manera, la elaboración de una enorme caja de arena llena de sorpresas y secretos por descubrir, en la que perdernos durante docenas de horas y empaparnos de la historia que ofrece a través de sus escenarios. Este tipo de narrativa siempre ha estado muy presente en los juegos de la franquicia, con innumerables detalles sobre los hechos de su universo esparcidos por los lugares que visitamos. Y, probablemente, esta será la única oferta interesante para aquel que quiera encarar *Fallout 76* en solitario. Aquellos que busquen una experiencia individual puede que comiencen a aburrirse a las pocas horas, ya que este juego **no fue concebido con esa premisa**.





 · **DESARROLLA: BETHESDA AUSTIN** · PLATAFORMAS: PLAYSTATION 4 · XBOX ONE · PC · **LANZAMIENTO: 14 DE NOVIEMBRE 2018**

Bethesda tantea ***las aguas del multijugador***

Fallout 76 aparenta ser un experimento, una incursión en el género multijugador con la que trata de integrar la franquicia en este elemento, algo que muchos fans llevan pidiendo desde hace años.

"IGNORAD SUS INCONSISTENCIAS SI QUERÉIS DISFRUTARLO"



Bethesda ha hecho los deberes en el apartado gráfico

—

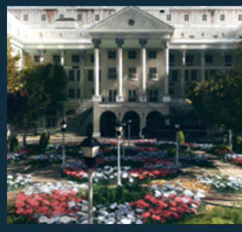
La calidad visual del juego ha mejorado con creces respecto a la cuarta entrega, en especial en el campo de la iluminación. Se consiguen paisajes verdaderamente cautivadores.

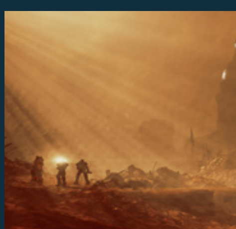
Si superamos el prejuicio de que *Fallout 76* pretende ser una expansión multijugador de su cuarta entrega, podremos apreciar que este nuevo capítulo **tiene más potencial del que aparenta**. En especial, en los contenidos que ofrece. Lejos de ser un mapa procedural con reciclaje masivo de recursos de su predecesor, *Fallout 76* presenta una West Virginia cargada de sitios por descubrir y mucho mimo en cada recoveco de sus escenarios.

Eso no evita que nos **chirríen algunas de sus inconsistencias**, sobre todo, la ausencia de supervivientes. Una vez comencemos a explorar, nos sorprenderá la cantidad de vegetación y tierra sana que hallaremos a nuestro alrededor, y es que este estado se salvó de gran parte de los bombardeos. Una de las primeras misiones trata sobre descubrir qué le pasó a un grupo de supervivientes que se había organizado como grupo de rescate. Sin embargo, tan solo hemos encontrado **una facción de *ghouls* enloquecidos** que se hacen llamar los *Abrasados*, junto con otros monstruos radioactivos. Destacan cosas como la existencia de Super mutantes —que no fueron creados hasta 50 años más tarde— **o que se empleen chapas como elemento monetario**, algo raro si tenemos en cuenta que no existen asentamientos que precisen de un sistema económico.

Imágenes del juego







"LA AUSENCIA DE PERSONAJES NO JUGABLES PUEDE SER UNA IMPORTANTE TRABA A LARGO PLAZO, DE CARA A GENERAR CONTENIDOS NUEVOS O RAZONES PARA JUGAR MÁS ALLÁ DEL PVP"

De todas maneras, **por lo que si hay que aplaudir a Bethesda** es por el nuevo sistema de progresión para el personaje. Los *perks* son ahora cartas que podemos equipar y que van vinculadas a nuestros atributos. Cuantas más cartas de una misma característica queramos equipar —o cuanto mayor sea el nivel de la carta— más deberemos incrementarla para poder acomodar nuevas mejoras. Podemos subir un punto cada vez que ganemos un nivel e iremos recibiendo *packs* de cartas de *perks* cada dos niveles, hasta nivel 10, y luego cada cinco. De esta manera, podemos reorganizar las capacidades del personaje para que se amolde a nuestro estilo de juego.

El *crafteo* volverá a ser otra pieza angular de la jugabilidad y la chatarra será muy importante, tanto para construir refugios como para reparar nuestras armas, ya que vuelve a estar vigente el **sistema de desgaste** —como ya ocurría en *Fallout 3*—.

Llegamos así al principal protagonista del título, el **PVP**. El combate **sigue heredando los problemas de sus predecesores**, en el sentido de que es muy rudimentario y se basa más en la diferencia de nivel y de equipo. No obstante, sí que han sabido cómo implementar **medidas para que los veteranos no abusen de los novatos**. En primer lugar, si alguien nos ataca y no respondemos a la agresión, recibiremos menos daño, lo cual nos puede dar tiempo a curarnos o ponernos a cubierto. Si estamos jugando en grupo, nuestros compañeros podrán hacer viaje rápido a nuestra posición para igualar las cosas. Si perecemos sin haber respondido con violencia, el asaltante aparecerá en el mapa como una estrella roja visible para todos los jugadores, mientras que él no podrá ver a nadie en el suyo. Más aún, se pondrá precio a su cabeza y **esta recompensa será extraída de los fondos del forajido**. Sin duda una medida desalentadora para aquellos que quieran abusar de los demás.

En caso de participar en la confrontación, no habrá penalización para ninguna de las partes, y de caer derrotados, **lo único que perderemos será la chatarra** que llevemos encima. Ni nuestras armas ni nuestro equipo podrán ser tomadas de nuestros cuerpos. Así, no será el fin del mundo si salimos perdiendo en un tiroteo.

Podremos comerciar libremente con cualquier jugador y revisar su inventario una vez se inicie el intercambio. Cada uno fijará un precio por sus objetos, y si estamos de acuerdo, cambiarán de manos sin problema. También podemos resaltar los objetos que nos interesen de su inventario para facilitar el proceso.

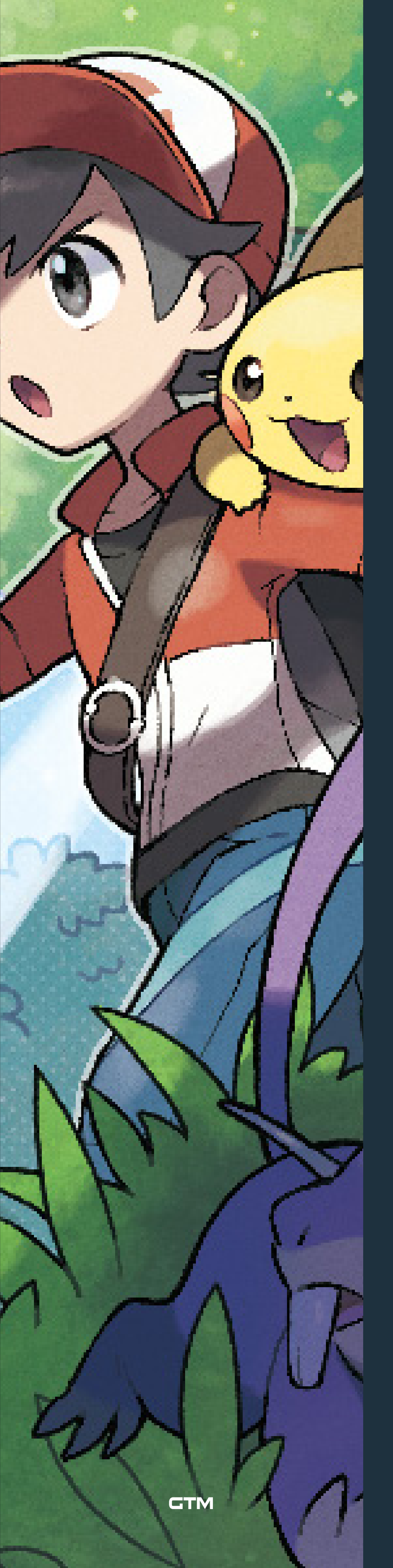
En lo que respecta a misiones y eventos, no se ha visto demasiado de momento. **Destacan los eventos públicos**, que cuentan con un límite de tiempo para llevarlos a cabo. Las más sencillas son las de recolección de objetos, exterminio de enemigos o trabajos de escolta. Lo más probable es que estos se generen automáticamente cada determinado tiempo, para ofrecer cosas que hacer a los jugadores. **La única misión propiamente dicha** —de momento— consiste en seguirle la pista a la supervisora de nuestro refugio, que partió en la busca de tres silos de misiles nucleares para asegurarse de que no cayeran en malas manos.

Aún queda mucho por saber de *Fallout 76*, pero la impresión inicial es que, sin duda, **es algo más que el *cashgrab* que muchos afirmaban que era** al principio. Esperemos que así sea.

"EL SISTEMA DE PROGRESIÓN LUCE MUY SÓLIDO Y CARGADO DE POSIBILIDADES"



PULSA START · POKÉMON LET'S GO · **DESARROLLA: GAME FREAK** · PLATAFORMAS: NINTENDO SWITCH · **LANZAMIENTO: 16 DE NOVIEMBRE 2018**



Pokémon Let's Go.

PIKACHU & EEVEE

por Juan Tejerina

El 5 de noviembre de 1999 fue un día **muy especial**. Recuerdo aquel frío viernes con claridad. Sobre el sofá de mi pequeño salón descansaba una versión joven e inocente de quien suscribe estas líneas, envuelto en su cálido pijama de dibujos. La tele ni tan siquiera estaba encendida, simplemente aguardaba la llegada de mi madre. Deseaba escuchar sus pasos tras la puerta, seguidos del sonido metálico de la cerradura que precedía su llegada. Ese día, Rosario Villamuera había desviado su ruta al salir del trabajo para pasarse **por un extinto Centro Mail**, con el objetivo de darle —a sus dos hijos— un capricho llamado *Pokémon*. Un juego con el que el mayor de sus dos chiquillos había estado embelesado desde que lo descubriese en una olvidada *Nintendo Acción*. Juego cuyas imágenes **no había parado de consumir sobre el papel** y que le ilusionaba más que ningún otro. Aquel viernes de lluvia —en torno a las 19:00 horas— Rosario regresaba a casa, cerraba su paraguas y el mayor de sus hijos se avalanzaba sobre ella víctima de la alegría de recibir aquella caja de *Pokémon Azul*. Hoy, lamento que la alegría del momento hubiese sido tener el juego entre mis manos y no a mi madre entre mis brazos. Hoy, casi 20 años después, Nintendo me lleva de vuelta a Kanto, la región donde **comencé a soñar**.

KANTO, ALLÍ DONDE COMENZAMOS A SOÑAR

Regresamos al ***origen de Pokémon*** *en su resurgir*

Pokémon Let's Go! Pikachu & Eevee *supone un punto de ruptura con el concepto tradicional de Pokémon. Una evolución lógica, acorde a los tiempos que corren.*

Siete generaciones de *Pokémon* han pasado por mis manos, siete entregas que han servido como puntos de entrada a un sinfín de **niños que se han convertido en adultos** y también a infinidad de niños que aún siguen siéndolo. Diferentes puntos de entrada condicionados por diferentes épocas, todas **hijas de su tiempo** y preciadas en la memoria de los millones de jugadores que amamos esta saga. *Pokémon Let's Go! Pikachu & Eevee* podría parecer una suerte de experimento que pretende hacer de la nostalgia su valor diferenciador y —sin embargo— **esconde mucho más en su concepto**. Al igual que ocurriese con *Pokémon Amarillo*, título al que rinde homenaje esta entrega, *Pokémon Let's Go! Pikachu & Eevee* pretende **erigirse como un nuevo pilar** sobre el que se edificarán las generaciones venideras de la franquicia.

Para el que no lo sepa, *Pokémon Let's Go! Pikachu & Eevee* es un **regreso a Kanto**, la región que nos invitó a soñar por vez primera con un mundo repleto de criaturas sorprendentes, capaces de **convivir en armonía con los humanos**. Monstruos con un sinfín de poderes, afinidades y —ante todo— capaces de entablar una amistad honesta con la humanidad. Una humanidad que ha acabado relegando sus propias bases en el beneficio de esta convivencia y ha desarrollado un mundo **que no se puede entender** sin la presencia de estos compañeros de bolsillo. Vayas donde vayas, los Pokémon están integrados con la sociedad. Enfermerías, parques de bomberos, obras públicas: los Pokémon **están siempre presentes**. La humanidad gravita en torno a ellos y —*per se*— la naturaleza, hábitat de estas criaturas, se convierte en un bien preciado que cuidar. Sin duda, *Pokémon* **ha sabido cultivar** en los corazones de muchas generaciones el amor por los animales, el respeto por la naturaleza y el cariño por los vínculos.



En la Madrid Games Week tuve oportunidad de jugar a esta nueva entrega. No lo hice con el recelo de aquellos que se muestran temerosos ante los cambios que plantea la entrega, sino **con el corazón abierto** y he de decir que las impresiones han sido extremadamente **positivas**.

Lo primero que entra por los ojos es su **espectacular apartado gráfico.** Colorido, vivo, en pleno movimiento... tal y como lo soñaba en 1999 cuando frente a mis ojos se dibujaban una multitud de pixeles negros con fondo verde. Su concepto es **una evolución palpable** y es que —en mis andanzas por el bosque que pude visitar— los encuentros **ya no eran aleatorios**. En su lugar, podía ver a los Pokémon en libertad con mis propios ojos y elegir así contra cuál quería pelear. Esto, de por sí, ya es un cambio sustancial. **Poner fin a los encuentros aleatorios** supone un descanso para mí a la hora de llevar la mochila llena de repelentes. No solo eso, sino que a la hora de entablar combate aparece el segundo gran añadido: **no hay combate**.

Los Pokémon se capturarán tal y como ocurre en *Pokémon GO*, esto es,

sin combate de por medio. Una medida que, a mi parecer, le sienta como un guante. Entiendo perfectamente que la mecánica de combate, en su día, tenía sentido. Sin embargo, a día de hoy supone **una incongruencia** en cuanto a la filosofía del propio juego. ¿De verdad es necesario **darle una paliza de muerte** a una criatura para acabar siendo amigos? Esta pregunta, quizás en su momento, no tenía sentido. Hoy la cosa es diferente, las generaciones han ido llegando y a su paso han ido construyendo **una filosofía muy clara** que habla de amistad, cariño y respeto. *Quizás*, apalear a un animal salvaje no sea la mejor manera de ganarte su afecto. Tras mi primera captura, utilizando la Pokéball que sirve como Joy-Con, he de decir que **la sensación fue extremadamente satisfactoria**. Jugando codo con codo con mi amigo y compañero Juan Pedro Prat, ambos lanzamos nuestra Pokéball de manera simultánea (jugando en cooperativo) y fue algo mágico. Sentir que dentro de la Pokéball, —¡en tus propias manos!— está la criatura que acabas de capturar, es como **resucitar un sueño** que en algún momento diste por perdido.

"SENTIR AL POKÉMON MOVIÉNDOSE EN TUS MANOS ES RESUCITAR UN SUEÑO QUE DISTE POR PERDIDO"

Sin embargo, **los combates no desaparecen**, están presentes en los muchos entrenadores que pueblan las rutas. Contra ellos es posible entablar combate, con lo que podremos resarcirnos como entrenadores si lo que buscamos es un poco de acción clásica sobre la arena de combate.

No pude probar mucho más, la demostración era limitada, pero todas las cortas —e intensas— sensaciones me dijeron que estaba **ante algo muy grande**. El inicio de una nueva generación de *Pokémon* mucho más acorde a los tiempos que corren. Una nueva generación evolucionada con la que espero seguir disfrutando por muchos años. ■

Imágenes del juego



El misterioso Melmetal

—

Melmetal, la evolución del misterioso Meltan, estará presente. Aún no está claro a qué generación pertenece este Pokémon singular, pero todo parece indicar que —sin haberse estrenado la octava— pertenece a la séptima.



Megaevoluciones

A pesar de ser un regreso a los orígenes, *Pokémon Let's Go!* no deja de lado todas las mejoras que nacieron después de *Pokémon Amarillo.* ■



Para salvar al mundo de la devastación

Jesse y James (originales del anime y presentes en *Pokémon Amarillo*) regresarán junto al taimado Meowth en esta nueva versión. ■



CAMINO ROJO, CAMINO AZUL

por Paz Boris

Los videojuegos con toma de decisiones se han hecho un hueco realmente importante dentro de la industria. Cada vez más juegos son los que adaptan este tipo de mecánicas **para dar cierta libertad al jugador** dentro de un mundo finito. Pero más allá de cómo se presenten dentro de esta forma de entretenimiento, la manera en que realizamos elecciones es algo inherente a nuestra naturaleza humana. ¿Cómo puede llevarnos eso a tomar alternativas tan dispares a pesar de experimentar una misma historia?

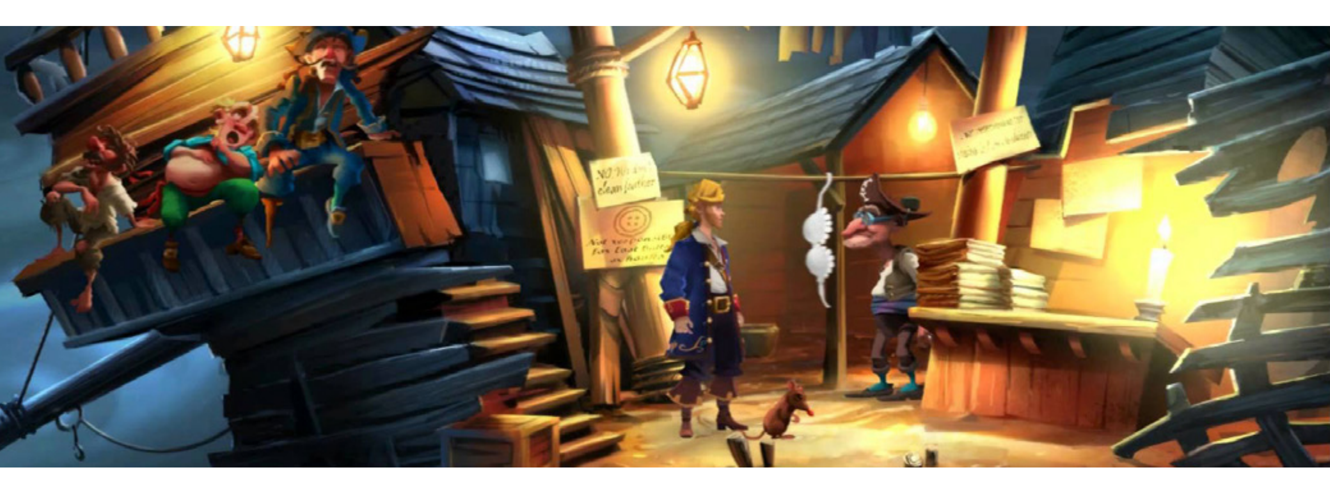
Marzo de 2018



IMAGEN: FLICKR/THOMASTHOMAS

EL ESTUDIO DE LA ELECCIÓN

Y SU APLICACIÓN EN LOS VIDEOJUEGOS



Si nos detenemos a pensar en la industria de los videojuegos y en cómo ha **evolucionado** en las décadas que han pasado desde su nacimiento, podemos encontrar todo tipo de géneros y mecánicas de juego. Algunos se han mantenido perennes durante todos estos años, con más innovación desde el punto de vista gráfico que de la mecánica en sí. Otros, por el contrario, se han ido fusionando poco a poco para dar lugar a videojuegos más completos de cara al jugador, o incluso han quedado absorbidos como un complemento más que como un género en sí mismo. A día de hoy es **casi impensable** asociar un lanzamiento con un género puro.

La toma de decisiones es uno de ellos. En los primeros años de la industria el jugador podía encontrar esta mecánica, de manera quizá menos clara o específica, en las llamadas, por aquel entonces, aventuras conversacionales. Muy comunes en los ordenadores, nacieron a finales de los años 80 como una manera diferente de experimentar las historias: sentado ante una pantalla y contextualizado con texto y unas pocas imágenes como si se trataran de las ilustraciones de un libro, el jugador tecleaba las acciones que querría realizar para avanzar en la historia y **elegía cómo, cuándo y por qué** hacía algo sin que el juego le ofreciese un pequeño abanico de opciones. De este género surgirían las muy queridas **aventuras gráficas** que tanto popularizaron LucasFilm y Sierra Online, aunque la toma de decisiones se vería reducida a conceptos tan simples como «coger», «hablar», «usar» o la posibilidad de elegir entre ciertas líneas de diálogo (con diferentes resultados dentro de la conversación) que poco tienen que ver con lo que podemos encontrar en la actualidad. Sin embargo, los años pasan y todo sigue una evolución, de manera que los videojuegos nos empezaron a presentar alternativas que afectaban al desarrollo de su historia como los populares libros de «Elige tu propia aventura».

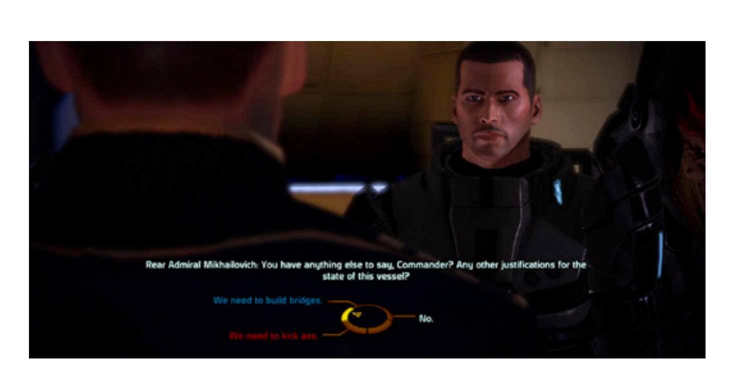
"LA TOMA DE DECISIONES HA SIDO OBJETO DE ESTUDIO DESDE TIEMPOS INMEMORIALES"

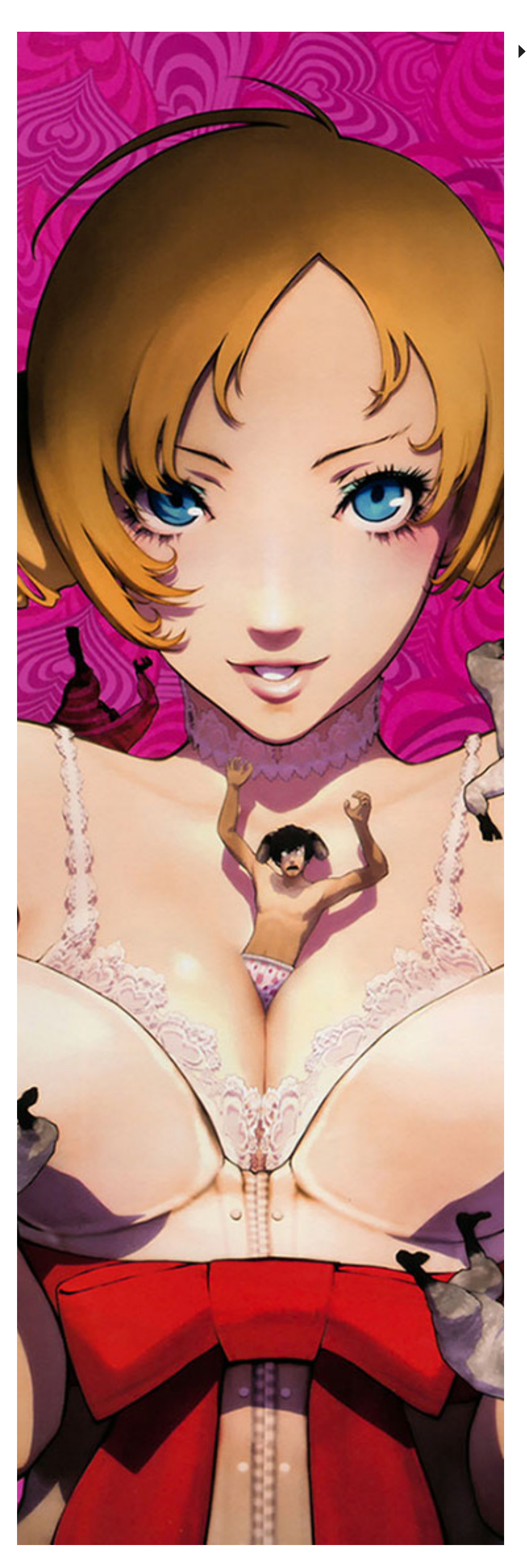
A fin de cuentas, y como se ha dicho en la entradilla, la capacidad de elección es algo inherente a nuestra naturaleza y parte de nuestro día a día aunque no nos demos cuenta. Incluso cuando no queremos tomar una decisión, estamos eligiendo no hacerlo. Y eso es algo que los videojuegos **explotan de múltiples maneras** poniéndonos en situaciones difícilmente imaginables y con poca capacidad de reacción. Nuestra manera de enfrentarnos a ello es lo que hace que las mismas opciones sean percibidas de maneras tan distintas por los jugadores, así como el motivo por el que cada estudio decide presentar este sistema de toma de decisiones de una manera u otra.

La forma en la que el ser humano toma decisiones ha sido objeto de estudio desde tiempos inmemoriales. Todo tipo de pensadores de diferentes corrientes han ofrecido su perspectiva sobre **qué nos impulsa** a tomar una decisión y cuáles son los mecanismos que nos llevan a considerar beneficiosa una opción por encima de otra incluso cuando sus consecuencias no están realmente claras para nosotros. En los años 70 los psicólogos Daniel Kahneman y Amos Tversky realizaron una serie de publicaciones en el campo del juicio seminal y la toma de decisiones que culminarían a finales de esa década en la teoría de las perspectivas, que hizo Kahneman ganara el Premio Nobel de Economía en 2002. Aunque su objetivo era aplicarlo al campo económico y a día de hoy es lo que se conoce como economía conductual (en inglés, *Behavioral Economics*, un planteamiento muy de moda últimamente dentro de las prácticas financieras), postula una serie de ideas que podemos reconocer dentro del **comportamiento de los jugadores** a la hora de tomar una decisión en un videojuego. Resumiendo de manera fácil y rápida, esta teoría afirma que en un entorno de incertidumbre, tendemos a escoger la opción que nos resulte más **útil**, especialmente si una de ellas tiene una recompensa más probable que otra, aunque su valor sea inferior, o si una nos permite evitar una pérdida y no ganar nada que obtener una ganancia.

Desde el punto de vista de la ética son muchas las corrientes filosóficas que buscan dar explicaciones a los motivos por los que las personas toman determinadas decisiones. **El concepto de la 'moralidad'** y la 'ética' es algo que los videojuegos estructurados en torno a una mecánica de toma de decisiones explotan lo máximo posible, ya que es uno de sus pilares fundamentales y la manera más cómoda de poner al jugador ante una disyuntiva. Dentro del estudio de las decisiones y los valores éticos, el consecuencialismo reúne todas aquellas teorías de la ética normativa que centra la atención y la diferenciación entre la bondad y maldad en las consecuencias de nuestros actos y decisiones: es decir, nuestro acto será bueno o malo en función de si genera el mayor bien posible o es superior al mal creado. Las teorías más populares dentro de esta concepción general son el utilitarismo (podríamos entenderlo como 'bien común'), egoísmo moral (mejores consecuencias para uno mismo) o el altruismo (anteponer el bien ajeno).

La moralidad como herramienta
—
Las elecciones que usan nuestros valores éticos en la toma de decisiones son un recurso muy extendido.





Centrémonos en los videojuegos, que es lo que nos importa realmente y el objeto de este reportaje. Cuando nos enfrentamos a un título que ha estructurado su historia en torno a una mecánica de toma de decisiones podemos encontrarnos varios modelos. El primero y el más común es aquel basado en **un sistema de *karma***. Juegos como *inFAMOUS*, *Star Wars KOTOR* o *Mass Effect* nos plantean dos caminos a seguir a la hora de tomar nuestras decisiones: la vía azul o de virtud, que nos convierte en un héroe movido por el bien común; o la roja de maldad, que nos lleva a ser una persona egoísta o implacable a la que el «cómo» no le importa mientras el resultado le beneficie. Cuando nos encontramos ante este sistema de juego, el comportamiento más común a la hora de tomar decisiones es optar por una de las dos vías y **no enfrentar** realmente la decisión tal y como se plantea. Aunque podemos encuadrar el sistema de *karma* entre el utilitarismo (o altruismo) y el egoísmo moral, la realidad es que el jugador decide que su personaje tendrá una manera de actuar. La mayor dificultad, por encima del dilema moral, tiene su origen en apegarse a esta decisión en determinados momentos, cuando **las consecuencias** son realmente contrarias a los ideales o deseos del jugador, o su beneficio es mayor en la otra alternativa. Claramente nos encontramos ante un sistema basado en el consecuencialismo, en el que el bien y el mal dejan de tener un significado moral en función en la virtud para definirse por cómo sus consecuencias suponen un beneficio dentro de un esquema de juego. Es más, el hecho de que muchas veces se hable de '**final bueno y final malo**' (y no solo en videojuegos con decisiones asociadas a un *karma*) puede asociarse también con esta corriente y no sólo por cómo se presentan los hechos. Porque realmente... ¿qué es lo que convierte un final en 'bueno' o 'malo' si es resultado de nuestras elecciones? ¿Es malo desde el punto de vista ético o bueno desde la perspectiva de un jugador? En este aspecto *Catherine* es un gran ejemplo, porque la caída en la 'tentación' del protagonista puede ser una opción ideal para un jugador, mientras que para otro lo sea mantenerse fiel a la pareja.

Pero no todos los videojuegos basan su esquema de decisiones en un sistema así de sencillo. Títulos como *The Witcher*, *Until Dawn* o los juegos de Quantic Dream prefieren moverse en **una escala de grises** en la que las decisiones

"EL JUGADOR DECIDE CÓMO SE COMPORTA SU PERSONAJE"

"TOMAR DECISIONES CON CONSECUENCIAS INCIERTAS ES OTRO MÉTODO POPULAR"

El *karma* y sus consecuencias

—

Si nuestras decisiones nos han llevado a un final que podríamos interpretar moralmente, este será algo bueno o malo según la perspectiva del jugador.

nunca son claramente beneficiosas (no hablaremos de buenas o malas) ni suelen dejar ver de manera inmediata sus consecuencias. En estos casos, especialmente en aquellos en los que se nos obliga a elegir una alternativa sin casi tiempo de reacción, solemos comportarnos de la forma que Kahneman y Tversky definieron en su teoría de las perspectivas: en **un entorno de incertidumbre** tendemos a elegir la opción que nos reporta un beneficio o que nos resulta más útil que cualquiera de las demás. Suele ser común, además, la reacción inmediata de decir «¡no debería haber hecho eso!» al experimentar una consecuencia inesperada. La magia de estos juegos es que nos obligan a tomar decisiones de relevancia en un periodo de tiempo verdaderamente corto, cuando el comportamiento lógico sería detenernos a pensar en las posibles consecuencias y en los beneficios para el personaje, la historia y el jugador.

Podemos encontrar muchas teorias sobre el comportamiento aplicables a las mecánicas de los videojuegos por cómo explotan ciertos rasgo de la naturaleza, pero el uso de la toma de decisiones a la hora de establecer un sistema de juego y una guionización en su historia tiene **un gran poder** por cómo hace sentir al jugador: implicado y comprometido con los personajes y las consecuencias de sus actos. Aunque cada historia contada tiene su valor (innegable y absolutamente único), no es lo mismo presentar una historia ante el jugador que decirle «esto es lo que tú has construido con tus decisiones». Cada género tiene sus virtudes y defectos, pero aquellos con toma de decisiones son realmente especiales. ■



IMAGEN: WAYNE LOW

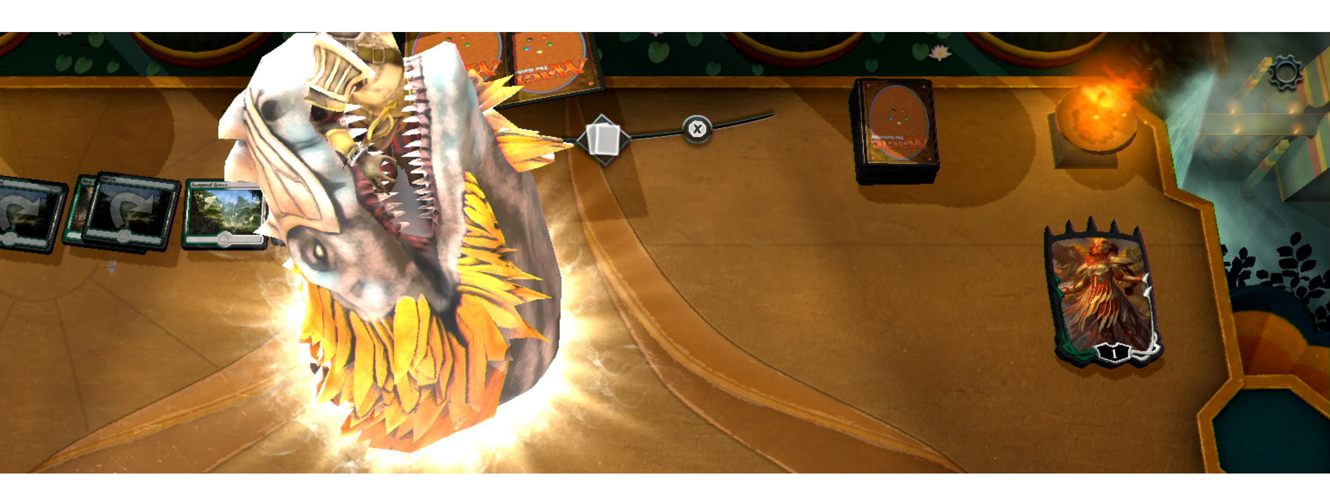
CARTAS DIGITALES

por Marc Aragón

Los videojuegos sobre cartas nunca han sido demasiado populares. De hecho, son un nicho muy muy pequeño del total de jugadores. No es que sea muy difícil encontrar razones para eso, **si quieres jugar a cartas, bueno, juegas con cartas de verdad.** El coleccionismo, el tacto del cartón y la versión física de las *lootboxes*, conocidas en ese mundillo como 'sobres'. La idea misma de un videojuego de cartas plantea varios problemas graves. Si alguien es aficionado, ¿por qué iba a gastarse el dinero en cartas virtuales en lugar de en cartas reales? Y si lo hiciera, ¿sería rentable dividir a los jugadores en dos bandos sin posibilidad de juego cruzado? Pocos modelos de negocio han conseguido convertir sus ideas en éxitos en este campo, **pero es lo maravilloso de esta industria, no hay nada imposible.**

Noviembre de 2018

DE LAS MESAS
A LOS BITS



Wizards of The Coast es la editora del juego de cartas coleccionables más jugado y conocido del mundo, *Magic*, y pese a ello, nunca ha conseguido llevar su juego con éxito al mundo digital. Desde 1997 han sido 14 los títulos que han llevado su marca en el nombre. Pese a sus más de 20 millones de jugadores (según afirmaba Brian Goldner, presidente de Hasbro, en una conferencia de 2016) muy pocos de estos han trasladado su afición al mercado videolúdico. Uno de los mayores hándicaps de Wizards a la hora de desarrollar un videojuego es la enorme cantidad de cartas que se han creado. Tras 25 años a la venta, y a un ritmo de entre 3 y 5 ediciones cada año, trasladar todas esas cartas y normas a un soporte digital es una tarea titánica, por lo que **ninguna de las obras ha contenido nunca la colección completa.** En lugar de eso, la empresa ha ido produciendo un título cada varios años con tan sólo una o dos ediciones. Una vez añadidas nuevas ideas y experimentos en cada juego, **Wizard ha intentado dar con una fórmula capaz de llevar su éxito en el cartón a un soporte digital,** sin llegar nunca a dar con el resultado perfecto. No fue hasta 2014 cuando las cartas coleccionables consiguieron, al fin, su lugar en el mundillo y fue bajo el sello de Blizzard, **la empresa que lo hace todo bien.**

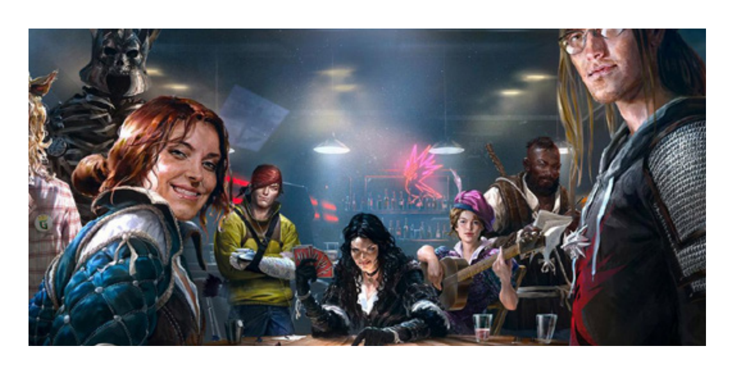
A lo largo de su historia, estos californianos han tocado casi todos los palos, desde el RPG táctico hasta el *shooter*. Uno de sus mayores éxitos, para sorpresa de todos, fue un pequeño juego de cartas llamado ***Hearthstone***. El estudio recopiló a sus personajes y criaturas más conocidos del mundo de *Warcraft* y los convirtió en las armas de los usuarios. Las reglas del juego se podrían describir como 'sencillas', pero sería más correcto decir que son 'accesibles'. Si bien cualquier novato puede aprender a jugar en pocos minutos, conocer cada estrategia y aprender a llevarla a cabo con éxito, sin que el rival pueda

"ESA 'SIMPLEJIDAD' JUGABLE (FÁCIL DE ENTENDER, DIFÍCIL DE DOMINAR) HA SIDO CLAVE"

completar la suya. Requiere mucho más tiempo, **práctica y conocimientos.** Es precisamente el increíble trabajo llevado a cabo para hacer *Hearthstone*, una obra al alcance de todos, lo que lo ha catapultado a lo más alto de su género. Un pequeño inciso para señalar lo que me parece **una de las mayores genialidades** de esta obra: para reflejar esa voluntad de hacer ver que todo el mundo es bienvenido, el juego está ambientado en una animada taberna, en la que suena una simpática melodía y se nos saluda nada más entrar. Esa 'simplejidad' jugable (fácil de entender, difícil de dominar) y su planteamiento *free-to-play* han sido las claves de su crecimiento. **En poco menos de un año, el título contaba ya con más de 30 millones de jugadores registrados** y en 2018 ha alcanzado los 70 millones, según contaba Ben Brode (director del juego) a la web *Polygon*; si bien muchos de ellos no llegaron a acumular 2 horas de juego, no cabe duda de que las cifras son envidiables. Cuatro años después, el juego ha seguido creciendo y ha incorporado nuevas cartas, modos de juego y cada vez más y más aficionados.

Otra idea con un brillante futuro por delante es la que llega de la mano de CD Projekt Red. Los creadores de la saga de Geralt de Rivia se atrevieron, en la última entrega, con un pequeño minijuego de cartas al que podíamos jugar en todas las tabernas del extenso mapeado. Al poco de su llegada a las tiendas, los fans del rivio empezaron a mostrar un increíble entusiasmo por *Gwent*, que pronto **fue señalado como uno de los puntos fuertes del título.** Con el éxito prácticamente asegurado, los polacos desarrollaron *Thronebreaker*, una obra **cuya jugabilidad está enteramente basada en las partidas de cartas** de *The Witcher 3*, pero cuya trama llevará a Geralt y a otros personajes a lugares nunca vistos. Según los creadores, completar la historia podría llevar hasta 30 horas, que se complementan con más de 70 misiones secundarias. **Por primera vez en la historia de este género, el guion será uno de los elementos principales.**

Puede que los últimos años no hayan sido especialmente emocionantes para los usuarios de este pequeño nicho, pero, desde hace un tiempo, **está empezando a ser reconocido** y esto ha captado la atención de algunas desarrolladoras. Incluso Wizard se está preparando para un nuevo lanzamiento, *Magic The Gathering Arena,* que planea llevar los inmortales cartones de nuevo al entorno digital a una escala mucho mayor a sus anteriores entregas. Gracias a obras como *Hearthstone*, que consiguió hacerlo llegar al gran público y a desarrolladoras como CD Projekt, que se atrevió a experimentar y a innovar, **el futuro de los juegos de cartas está asegurado.** ■



Thronebreaker: The Witcher Tales
—
El mundo de *The Witcher* nos espera una vez más en esta obra cuyo *gameplay* se centra exclusivamente en *Gwent*

LEVEL UP!

INVADIDOS POR LA DETERMINACIÓN
DE ARTISTAS, HUMANOS Y MONSTRUOS

por Marta García Villar



Cuando una fuerza invisible es la sangre que corre por tus venas. Cuando te afanas en buscar mil y una alternativas antes que golpear a los ojos que te miran. Cuando solo el tiempo que decides dedicar a alguien marca la diferencia entre llamarle «enemigo» o «amigo». Cuando el calor de la comprensión que encuentras en otros aviva el fuego que te inspira a crear **algo revolucionario en forma y fondo**. Mientras un pequeño Toby Fox se enamoraba de la cotidianidad heroica de *Earthbound*, una niña llamada Temmie Chang se maravillaba con los colores de *Breath of Fire*. Ninguno de los dos era consciente de que solo era cuestión de tiempo **que dieran corazón y rostro a Undertale** en un camino de superación, pasión… y sí, también determinación.

Noviembre de 2018


IMAGEN: RIVERSPIRIT456 | DEVIANTARTI

UNDERTALE

EL ÉXITO DE LA EMOCIÓN

La llegada del otoño ha traído consigo la presencia de algunas joyas recientes a Nintendo Switch. Una de ellas es *Undertale*, el *indie* que revolucionó el género RPG en 2015, **un éxito de ventas que se convirtió en un estandarte** de la cultura popular. El que su producción corriera únicamente a cargo de Toby Fox, un desarrollador aficionado, con el apoyo de la joven artista Temmie Chang, inspiró una historia que ilumina hoy los ojos de todos los que sueñan con un primer paso a lo grande.

Alabado por medios como *GameSpot* o *IGN*, que lo retrataban como «un RPG innovador» y «una experiencia magistral», la peculiar aventura de un 'tú' atrapado en un subsuelo plagado de monstruos conquistó a millones de jugadores en todo el mundo. Los datos hablaban por sí solos, ya que en verano de 2018 *Ars Technica* señalaba la cifra estimada de **tres millones y medio de usuarios que se habían dejado llevar por *Undertale***... pero solo en Steam, sin contabilizar el hecho de que PlayStation 4 y PlayStation Vita también lo habían incorporado a su catálogo en 2017. Por su parte, su reciente aterrizaje a la consola de Nintendo también se ha visto bendecido con las cifras, ya que, según hacía pública la compañía, el título de Toby Fox se había hecho con **el segundo puesto de los juegos más vendidos** de su catálogo en Norteamérica durante el pasado mes de septiembre.

Estos datos de ventas se han visto siempre acompañados de numerosos premios otorgados por medios y festivales, lo cual demuestra que la ola expansiva que éxito que género este RPG parece ser un fenómeno irrepetible, al menos en la vida de su desarrollador. Y es que Fox, que **no ha negado nunca la presión que él mismo se autoimpuso** desde el momento en el que su pequeña campaña de *crowdfunding* ▸



alcanzó unas cifras desorbitadas, ya señaló en unas declaraciones a *Gamasutra* que no le sorprendería no volver a desarrollar un juego tan exitoso nunca más. La historia de *Undertale* es, pues, **la historia de un primer paso de gigante**, una estrella fugaz que puede tardar décadas en regresar, pero que no deja de estar sustentada en la libertad de una pasión desbordante, la fe ciega en las ideas propias y trabajo duro. Ingredientes que, si bien no siempre garantizan resultados de éxito inmediato, sí suponen una base incuestionable para llegar a agarrar unos sueños que en un principio solo se rozaban con los dedos.

EL NIÑO DEL BATE DE BÉISBOL

Los efectos de una obra de arte pueden ser insospechados e imprevisibles, pero pueden asemejarse a las ondas en la superficie del agua, crecientes expandiéndose ante dimensiones desconocidas. En el caso de Toby Fox, **el pilar artístico** que acabaría colocando una piedra importante en su camino hacia *Undertale* llegó a su vida a mediados de los años noventa: ***Earthbound***, la segunda entrega de la inmortal fábula iniciada por Shigesato Itoi en 1989. En una primera impresión, podríamos juzgar como evidente que el pequeño Fox de entonces se sintiera identificado con el juego gracias a **una ambientación cotidiana alejada de distantes mundos** de fantasía medieval y cercana a los barrios típicamente estadounidenses; o, tal vez, viéramos lógico pensar que el hecho de que las armas que se esgrimían no eran espadas o arcos, sino bates o tirachinas, pudiera ser algo que llamara poderosamente la atención de un niño nacido en 1991. Lo cierto es que todos estos aspectos calaron en el desarrollador, pero, tal y como confesó en una entrevista concedida a *Revista Cactus*, había mucho más: **«Lo mejor de *EarthBound* es su guion y su humor»,** respondía con rotundidad. Curiosamente, dos de los aspectos más celebrados de *Undertale* son estos dos conceptos que él mismo señalaba, si bien, en esa misma entrevista, no ignoraba la importancia del **entorno costumbrista** del juego de Itoi como claro inspirador del suyo: «Eres un chaval con un bate de béisbol. **Es muy fácil empatizar con Ness**, su protagonista, porque es muy *naif* y puedes identificarte con él e imaginarte dentro del juego comiendo hamburguesas, paseando y peleando con perros».

LARGO CAMINO SIN VIOLENCIA

El amor de Toby Fox por *Earthbound* no se quedó solo en una fascinación de infancia, sino que inspiró muchas de sus creaciones durante el aprendizaje autodidacta de su juventud gracias a la programación de *fan hacks* que compartía con una comunidad de fans bajo el apodo de 'Radiation', además de módulos y experimentos de juegos de rol creados con RPG Maker 2000. Para el sistema de batalla de *Undertale*, sin embargo, y a pesar de su **falta de experiencia** con tecnología más sofisticada, hizo uso de GameMaker: Studio y se centró en las fortaleza que lo convertirían en algo único. Con la intención de romper con la asunción de que la violencia es el único modo de avanzar en un RPG e inspirado por la saga de *Shin Megami Tensei,* desarrolló un concepto que incluía la posibilidad de buscar **alternativas de empatizar con todos y cada uno de los enemigos** del juego a partir de acciones de diálogo como 'amenazar', 'ensalzar', etc, si bien esta opción implicaba sacrificar LOVE y EXP, equivalentes a la la energía vital y la experiencia de un RPG clásico. Lejos de que esta idea cayera en un arriesgado despliegue de aburridos casos de ensayo y error, el dinamismo de estas batallas residía en compatibilizar (o no) estos sufridos intentos de empatía con la evasión de ataques en la interfaz de comandos al estilo *shoot'em up.* En **una sorprendente fusión de géneros**, lo importante y lo evocador era que el jugador y el personaje, siempre en segunda persona, al final se acogían a su propia voluntad para escoger si tender la mano o usarla para golpear. Los resultados de estas elecciones, sin embargo, arrastraban consecuencias en el desarrollo del guion, donde incluso los más inesperados juicios podían esconderse en simples palabras.

LA NIÑA DE LOS DRAGONES

El recaudar un 1000% más de lo estipulado en su propia campaña de Kickstarter fue el detonante de una inmensa presión para Toby Fox, quien nunca aventuró **que su juego llegara a ser tan esperado.** Antes de llegar a este punto del proceso, se había antojado necesario contar con cierto apoyo, de modo que la entrada en escena de la artista Temmie Chang siempre fue un alivio fortalecedor antes y después del éxito arrollador. Si bien la mayoría de los personajes de *Undertale* habían sido ya diseñados por Fox durante sus años en el instituto, **Chang aportó nuevas ideas** que crearon una icónica raza de monstruos inspirada en ella misma a raíz de su avatar: los Temmie, curiosos híbridos entre gatos y perros con cierta tendencia a comunicarse de manera caótica. Asimismo, dotó de vida y forma a las ideas de Toby Fox, retocó muchas otras y colaboró en la ambientación y el *opening.*

"EL JUGADOR ESCOGÍA SI TENDER LA MANO O USARLA PARA GOLPEAR"

Devota admiradora tanto del arte más tradicional como del contemporáneo, Temmie Chang había tardado en encontrar su espacio como artista, menospreciada por sus profesores de arte debido a su especial interés por 'los píxeles'. Sus padres, no obstante, la animaron a explorar las habilidades que parecía avivar cuando se maravillaba frente a *Breath of Fire* o cuando dibujaba, incansable, bocetos de dragones. Su pasión infantil **pronto encontró un hueco en Deviantart** y, sobre todo, en la formación especializada en arte, lo que le permitió crecer y aprender rodeada de otras personas que compartían su misma pasión. Del mismo modo que Fox desarrolló la fuerza de su determinación en las comunidades de ***fans*** de *Earthbound*, Chang sintió que todas **sus inseguridades se disipaban al abrigo de sus compañeros**. Así, aun sometida a su propio estrés al compatibilizar el proyecto con su formación y, tal y como refleja la infografía dedicada a ella por *Video Game Story Time,* Chang sentía que su trabajo en *Undertale* no eran ninguna carga, sino que llenaba sus horas de ocio y disfrute. De hecho, uno de los detalles más bellos de esta colaboración reside en el hecho de que fue el propio Toby Fox quien se acercó a la joven artista debido a la admiración que sentía hacia su trabajo, si bien la pasión que pronto le contagió por el proyecto **motivó que se implicara al máximo** y le dedicara su talento, su esfuerzo y su tiempo. En la actualidad, la niña que dibujaba dragones ha prestado sus pinceles a franquicias como *Shantae* y a cadenas como Cartoon Network, pero **sigue ruborizándose cuando la abrazan en convenciones** agradeciéndole el diseño de complejas criaturas en simples píxeles. Al fin y al cabo, como señalaba su compañero de fatigas para Kill Screen Media: «Creo que la audiencia tiende a sentirse más vinculada a personajes dibujados de manera sencilla que a otros ricos en detalle».

LA FÓRMULA DEL CONTRASTE

Por mucho que la historia de la producción de *Undertale* pueda asemejarse a un cuento envuelto en un halo de superación, es innegable que una recepción tan exitosa respondió a mucho más que a esto. El resultado que ofreció **el juego destacó no solo por la originalidad** de su concepto basado en la empatía, sino por un conjunto sorprendente, vivaz y único que reforzaba **una dinámica de contrastes continuos**. Dichos contrastes destacan, en primer lugar, en la ironía que enlaza unos gráficos anclados en la más poderosa nostalgia y el fuerte componente innovador de su sistema de batalla y su **guion rebosante de trucos, engaños y rupturas**. Un guion que podía ofrecer juegos macabros, sorpresas más allá de la pantalla y momentos inquietantes era también capaz de sorprender con situaciones hilarantes y numerosos juegos de palabras. En un mundo en el que unos simbólicos nombres de tipografías adquirían una entidad tan complementaria y carismática como la de los hermanos Sans y Papyrus, Toriel, una parodia declarada de Fi (de *The Legend of Zelda: Skyward Sword*), podía transformarse en mucho más que un auxiliar y representar **una figura maternal pocas veces destacada** en los videojuegos. Por último, la fuerza del contraste se apreciaba en una banda sonora con una identidad marcada que no negaba una versatilidad en la que Toby Fox desplegaba su **talento autodidacta y su experiencia previa como compositor** para un cómic web llamado *Homestuck.* Priorizando la composición musical a la propia programación, logró dotar de vida a los escenarios y de personalidad a los personajes, con piezas tan siniestras como cándidas. Asimismo, una vez más, no escondió la inspiración en su querido *Earthbound,* así como su devoción por el JRPG, como bien prueba el **homenaje que le brindó a Masashi Hamauzu** y «Blinded by Light», de *Final Fantasy XIII*, en una de sus composiciones más alabadas por la crítica: el espectacular tema de batalla «Hopes and Dreams».

Quizás la sorpresa, el contraste, la naturalidad y la reivindicación de la empatía fueron los ingredientes que convirtieron a *Undertale* en el éxito que sigue siendo hoy en día. Quizás **el espíritu de avance que su propio juego prodiga** fue el que inspiró a Fox a guardar su partida tras cada prueba superada, al igual que el aliento de comprensión que revitalizó a Chang cuando su identidad se tambaleaba por momentos. De todas maneras, las consecuencias acabaron siendo elocuentes y se dibujaron al final de una vía que tenía más de pacifista que de genocida: **los jugadores, en su humanidad, no dejan de premiar una obra** que ofrece una nueva perspectiva del mundo, que apuesta por la concordia y la determinación como motores del mundo... o de los mundos. ■


IMAGEN: ZAMIIZ | DEVIANTART
ZAMii

LA TRAVESÍA DEL LUMINARIO I: *TOURISTS GO HOME*

por Juan Carlos Saloz

No tengo claro si dedicar más de cien horas a un videojuego es sano. Pero, desde luego, da para fijarse en cientos de detalles que suelen pasarse por alto en aventuras más cortas y precipitadas. *Dragon Quest XI* es el último juego al que he conseguido hincarle el diente durante tanto tiempo. Y, cada vez que superaba un nuevo capítulo, no podía evitar apuntar en una libreta **elementos que, a pesar de ser secundarios, cobran una importancia sin igual en el mensaje que transmite el videojuego**. *La travesía del luminario* nace con con la voluntad de explorar, en pequeñas piezas y con posibles *spoilers*, algunas de las particularidades que pueden pasar desapercibidas en el último gran título de *Dragon Quest*. Y la primera de ellas es muy singular en un JRPG: **la gentrificación y el turismo masivo.**

Noviembre de 2018

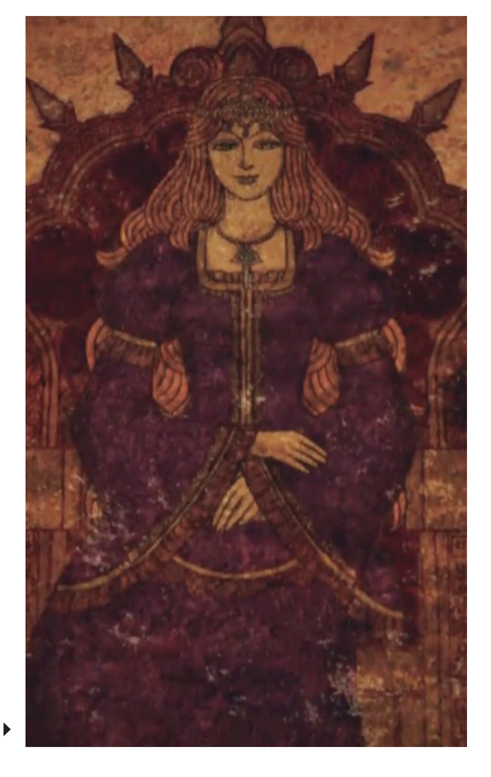

IMAGEN: SQUARE ENIX

UN PARQUE DE ATRACCIONES
CONVERTIDO EN MUNDO ABIERTO

Desde los canales de Gondolia hasta el casino de Puerto Valor, pasando por las carreras de Galópolis y los combates de Octagonia, todo en *Dragon Quest XI* está pensado para convertir el viaje de los protagonistas en una experiencia digna de un parque temático. Como todo buen RPG, el viaje es el núcleo del videojuego, pero en el último *Dragon Quest* esta idea va más allá. Las ciudades crecen y descienden según el momento de la historia, así como el turismo se hace paso en todas ellas... tanto para bien como para mal.

Desde el momento en el que cruzamos el umbral de Phenom Enom, en mitad del primer acto de *Dragon Quest XI*, nos encontramos con una ciudad diferente a las que hemos visto en el resto del juego. Situada en mitad de una superficie rocosa, Phenom Enom nos da la bienvenida con farolillos chinos y hogares sacados del folklore asiático. Todo parece dispuesto para que disfrutemos de una estancia acogedora y tranquila. Como mucho, disfrutaremos de alguna fiesta tradicional, con fuegos artificiales y danzas clásicas. Pero todo parece indicar que **nuestra visita allí poco tendrá que ver con las carreras de caballos o las visitas a los casinos que también forman parte de la travesía.** Apenas unos segundos nos sirven para deleitarnos de la majestuosidad del lugar, pero tan solo unos segundos nos valen para que nuestra concepción de la ciudad cambie por completo.

«¡Abrid *pasou*! Que algunos tenemos muchas cosas que ver, ¿ok?». Así nos frena un turista nada más entrar a la ciudad. Con un marcado acento británico en su versión occidental y una localización maravillosa al castellano, el 'guiri' aparece para quitarnos de en medio. Al contrario que nosotros, que buscamos disfrutar de la experiencia, él camina con prisas para ver algo que todavía no sabemos lo que es. A continuación,



Jade y Rob, que ya estuvieron en Phenom Enom antes, se quejan de los turistas. Y es que el gruñón de la puerta no viene solo, sino que **está acompañado de una legión de curiosos que se ha apropiado de una ciudad que antes pertenecía a sus pocos habitantes.**

Durante nuestra estancia en la urbe, nos damos cuenta de que el turismo ha supuesto una gran sorpresa para el pueblo. Algunos habitantes agradecen la compañía, sobre todo porque supone un dinero extra para el comercio del lugar. Pero otros tantos se quejan de esta 'invasión' hecha si ningún tipo de respeto ni consideración por quienes estaban allí antes de su llegada.

Algo similar ocurre hoy día en Barcelona, con el alquiler de los pisos a precios desmesurados por culpa de los alquileres para turistas. Y **no está lejos de lo que pasó durante los años sesenta en Ibiza**, cuando la isla prácticamente vacía de turistas se llenó de *hippies* de todas las partes del mundo. Sin embargo, lo que ocurre en Phenom Enom es todavía más llamativo. Como se acaba revelando al cabo de las pocas horas, los turistas se ven atraídos por una pintura endemoniada; una especie de fuerza mágica que les hace entregar su alma ante su majestuosidad.

¿Significa eso que *Dragon Quest XI* trata a los turistas como demonios? No exactamente, pero sí como **zombis hipnotizados por su culto a lo exótico.** La fascinación de los guiris ingleses por la pintura no está lejos de las escenas que protagonizan los turistas en las Ramblas de Barcelona, fotografiando hasta el McDonald's. Y aún se parece más a las escenas que protagonizamos muchos —aquí creo que es necesario incluirse— delante de la Mona Lisa en el Museo Louvre de París.

Aunque este es el ejemplo más claro de cómo se trata el turismo desde *Dragon Quest XI*, cada ciudad por la que pasamos aporta un nuevo elemento necesario a tener en cuenta. En Gondolia, todo se erige en función de los canales que le dan la fama. En Galópolis, las carreras de caballos son lo único que dan vida a la ciudad. En Octagonia, la ciudad entera vive para los combates de lucha libre que organizan. Y, de hecho, en un momento crucial del juego, los monstruos toman esta última ciudad. Pero, en lugar de convertirla en un lugar terrorífico al estilo Transilvania, **la transforman en una especie de Las Vegas en la que todo está dispuesto para disfrutar del casino.** De nuevo, el turista es el que se deja embaucar por la fascinación, en este caso atraído por el vicio y el dinero fácil. Y en este caso el jugador no puede dejar de verse identificado; al fin y al cabo, hay usuarios de *Dragon Quest XI* que reconocen haber pasado casi el mismo tiempo delante de las tragaperras de Puerto Valor y Octagonia que completando la trama del juego.

De algún modo, lo que Takeshi Uchikawa ha intentado con *Dragon Quest XI* es convertir en un parque temático el mundo semiabierto que presenta el videojuego. Al igual que ocurre en casi todos los JRPG, cada lugar que visitamos cuenta con una particularidad especial, y todas ellas parecen estar al servicio de la aventura. No obstante, este título se distancia del resto al saber jugar sus cartas con conciencia. El combate sigue siendo el centro inescrutable de la trama, pero presenta decenas de actividades que hacer en cada ciudad, lo que permite así que **la aventura que fácilmente roza las cien horas de juego se transforme en una actividad divertida que no pierde el ritmo en ningún momento.** Cuando piensas que la trama va a finalizar —reconozco que me ocurrió demasiadas veces durante el juego— una nueva aventura llega en forma de nueva ciudad o mazmorra. Y, cuando la fórmula llega a parecer repetitiva, la trama te lleva a lugares donde nunca habrías imaginado.

Todo en *Dragon Quest XI* gira en torno al viaje. Aunque videojuegos como *Skyrim* o *The Legend of Zelda: Breath of the Wild* vayan varios pasos más allá en lo que a videojuego de exploración se refiere, la producción de Square Enix consigue llevar lo más clásico del género a su máximo exponente. No innova lo más mínimo en sus mecánicas, aunque las actualiza al momento actual de los videojuegos. Pero, por encima de todo, convierte una travesía que, como ocurría en *Final Fantasy XIII*, se puede tornar pesarosa, en una aventura inolvidable para todos.

Además, no lo hace desde un punto de vista bucólico y desenfadado. A pesar de la estética descarada que compone Akira Toriyama, **en Erdrea no es tan habitual que un crío de diez años se vaya a explorar el mundo en busca de monstruos que coleccionar.** Por el contrario, se trata de un juego mucho más oscuro de lo habitual para la saga, en el que cada acción tiene una consecuencia más que palpable. Y esto también ocurre con el viaje en sí mismo. Aunque nuestra condición de Luminario nos haga pasar como un elegido al que todos le abren las puertas sin dificultad —o, por el contrario, nos persiguen al considerarnos seres oscuros—, nuestra presencia causa un efecto visible. **Como los guiris de Phenom Enom, somos turistas, y tenemos que saber todo lo que esto implica.** ■

"EN *DRAGON QUEST XI* SOMOS TURISTAS, CON TODO LO QUE ESTO IMPLICA"



LEVEL UP!

EL BUEN SONIC

por Ramón Méndez

Que Sonic es un emblema de los videojuegos es algo innegable. Pueden gustar más o menos las aventuras del erizo azul, pero el calado que tiene a nivel social y en la cultura popular es algo al alcance de muy pocos personajes de esta industria. Con casi un centenar de apariciones jugables a sus espaldas, más cómics, mangas, series de televisión y la futura película, **Sonic tiene un currículo digno de envidiar.** Sin embargo, no todo han sido éxitos para la mascota de Sega. Hay algunos momentos de su dilatada trayectoria en los que decepcionó a sus fieles usuarios y generó muchas suspicacias. Hoy vamos a repasar qué pasó con el famoso juego apodado *Sonic 2006*. ¿Qué fue lo qué falló con uno de los juegos más esperados de aquel año?

Noviembre de 2018


IMAGEN: MATMADNESS

En el año 2006, la mascota de Sega cumpliría la nada desdeñable cifra de **15 años** y todos estaban de acuerdo en que iba siendo hora de ofrecer una nueva gran aventura del erizo. Los usuarios pedían a gritos un *Sonic Adventure 3* puesto que, aunque en portátiles Sonic se desenvolvía con bastante soltura, en las plataformas de sobremesa hacía falta un juego rompedor que devolviese al erizo azul a lo más alto de la industria. Así pues, en el año 2004 se empezó a trabajar en este nuevo proyecto que supondría un nuevo renacer en la franquicia y nos ayudaría a olvidar la decepción de *Shadow the Hedgehog*.

Como es lógico, el primer paso fue montar un equipo para desarrollar el juego. Yojiro Ogawa sería el director. **Yuji Naka** repetiría en las labores de producción. Shun Nakamura sería el diseñador jefe, tras las buenas sensaciones que había dejado con su participación en *Sonic R*, ambos *Sonic Adventure* y *Sonic Heroes* (aparte del espectacular *Samba de Amigo*). Además, se contó con la figura de Yoshinari Amaike, diseñador de enemigos de *Billy Hatcher and the Giant Egg*, quien por aquel entonces estaba en un pequeño equipo de desarrollo de Sega y tenía una idea para un nuevo concepto de juego. Su idea era ambientar la producción en un mundo realista en el que el usuario tendría que jugar con las leyes de la física para manipular el mundo a su alrededor y resolver puzles. Aquellos bocetos de una idea gustaron a todos los implicados en el proyecto y se convertirían en la base del juego que estaban a punto de desarrollar.

Tampoco es que Sega les diese mucho margen para pulir aquella idea, puesto que a principios de 2005 ya tenían que tener completada una demostración del juego que pudiesen presentar en el E3 de ese año (a puerta cerrada y únicamente para la prensa). Lógicamente, tras apenas unos meses de desarrollo, **era imposible** ofrecer una *demo* fehaciente de un título que apenas empezaba a dar sus primeros pasos; por eso mismo, lo que se creó fue una demostración técnica específicamente diseñada para dicho evento. Aquella breve presentación apenas se limitaba a capturar el tono general que se buscaba alcanzar en el juego final, ▸

El beso de la discordia

—

Una de las mayores polémicas del juego vino provocada por el beso de Sonic con una humana. Aunque en la secuencia de vídeo se presentaba como algo necesario, lo cierto es que era una escena que es mejor olvidar.



pero la respuesta fue muy positiva por parte de los afortunados que asistieron a la misma. El protagonista era Sonic, como no podía ser de otra forma, y lo veíamos correr por un bosque muy denso para adentrarse en un templo al final de la *demo*. De hecho, aunque hablamos de una *demo*, en realidad fueron **dos las versiones que se presentaron** de la misma. El juego estaba en un estado tan embrionario que todavía quedaba mucho por definir, así que se estaba experimentando con varias posibilidades. En una de las *demos*, Sonic entraba en un peculiar modo en primera persona; en la otra, se veía el juego en tiempo real y Sonic lanzaba cajas de anillos (algo que haría Tails en el juego final). Tras acabar con varios robots, Sonic volvía a campo abierto y aparecía el nuevo Egg Carrier. En ese momento, el erizo azul se convertía en Super Sonic y atacaba a todos los enemigos que le salían al paso en una secuencia que, según se comenta, satisfacía todo lo que un aficionado de Sonic podía esperar de esta producción. Todo parecía ir viento en popa y en las redes se empezaba a rumorear que esa presentación a puerta cerrada había tenido lugar y que el juego prometía ser espectacular. Pero es más o menos en ese momento cuando todo empezó a ir cuesta abajo.

El primer problema, y posiblemente uno de los que más afectaron al desarrollo de la producción, fue que Wii **no era lo que se esperaban**. Originalmente, el plan era desarrollar el juego con PlayStation 3 como plataforma principal y posteriormente adaptarlo a Xbox 360 y Wii. El motivo de esa decisión es que se tenía plena confianza en que portar el juego a la nueva consola de Nintendo sería tan fácil como había sido portar *Sonic Adventure*, *Sonic Heroes* y *Shadow the Hedgehog* a GameCube; sin embargo, en cuanto tuvieron las unidades de desarrollo en su poder se percataron de **la complejidad** de dicho *port*, hasta el punto de considerarlo prácticamente imposible. Pero Sega quería tener presencia en la consola de Nintendo durante sus primeros meses de vida, así que, tras numerosas reuniones, se llegó a una dura decisión: dividir al equipo de desarrollo en dos grupos. Ogawa, que era el director del juego, se centró en el equipo que se iba a dedicar exclusivamente a trabajar en el *port* para Wii, de tal modo que el juego principal se quedaba sin líder que lo guiase. Fue Nakamura quien se puso al frente del proyecto con un claro objetivo en mente: conseguir una versión jugable del mismo para el Tokyo Game Show de septiembre de 2005. Una tarea nada sencilla, puesto que todavía estaban acostumbrándose a trabajar con las nuevas máquinas y tan solo contaban con la mitad del equipo para llevar a cabo esa titánica labor.

"UN JUEGO AMBICIOSO QUE ACABÓ REDUCIDO A PRODUCCIÓN MEDIOCRE"

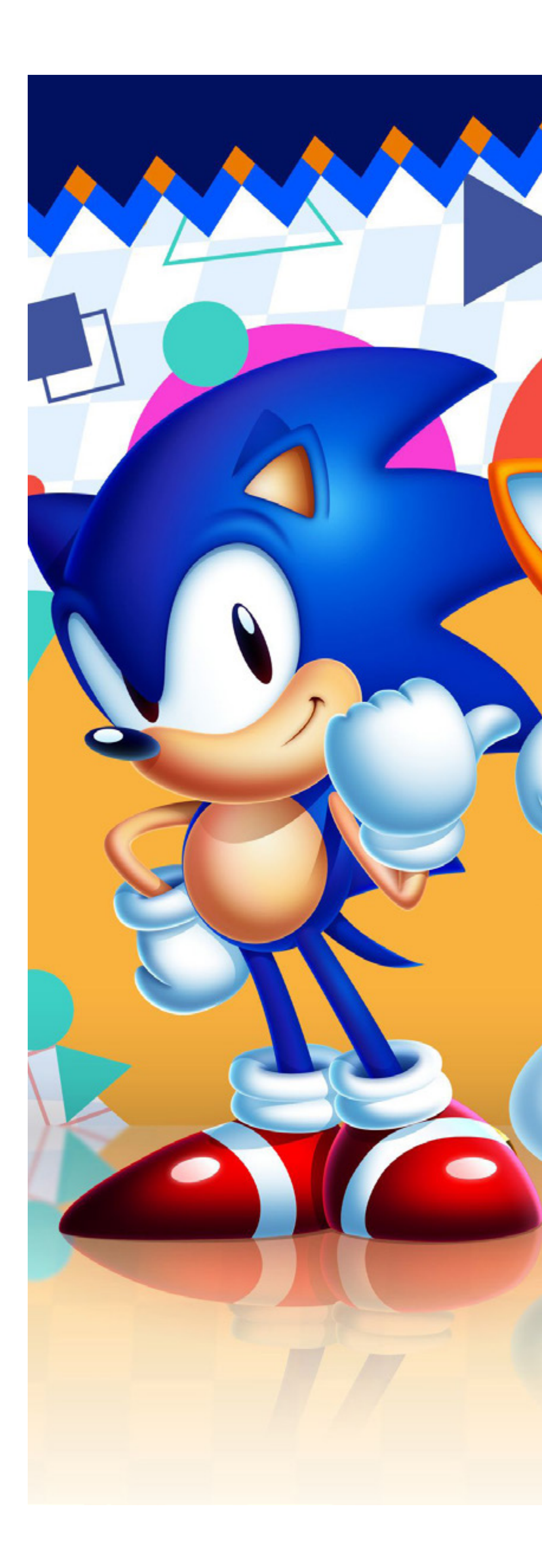
Fueron meses convulsos en ambos equipos de desarrollo, aunque con diferentes resultados. Por un lado, Ogawa no tardaría en darse cuenta de que, tal y como se preveía, adaptar *Sonic The Hedgehog* a Wii **era una locura**. Por eso mismo, decidió abandonar el desarrollo de dicho título y aprovechar todos los recursos que se había llevado del título principal para crear algo exclusivo para Wii, *Sonic y los anillos secretos*. Por su parte, Nakamura y Naka consiguieron presentar en el Tokyo Game Show una *demo* jugable del título que estaban desarrollando. Se presentó por primera vez con el título de *Sonic The Hedgehog*, un juego que conmemoraría el 15.º aniversario del erizo azul y, al mismo tiempo, marcaría un nuevo punto de partida para la franquicia, de ahí que recibiese exactamente el mismo título que el juego clásico de Mega Drive.

De puertas para afuera todo parecía presagiar un gran éxito, pero la presión temporal, la reducción del equipo y los problemas técnicos que presentaba el desarrollo en nuevas plataformas provocaron que no quedase otra que **cortar elementos del juego**. Sobre todo, por la negativa a retrasar la producción unos meses para darle el tiempo que realmente necesitaba para mostrar todo su potencial; llegar al aniversario de la mascota era más importante y, además, Sega había firmado un acuerdo con Microsoft por el cual Xbox 360 recibiría el título antes de navidades de 2006 y antes de su lanzamiento para PlayStation 3. Por si fuera poco, Yuji Naka abandonaba Sega para fundar su propio estudio (Probe), para el cual se llevaría a varios miembros del equipo de desarrollo del título que nos ocupa. Aunque tardó en hacerse público, lo cierto es que esta disgregación del equipo se produjo en pleno proceso de creación

de *Sonic The Hedgehog*, lo cual provocó que el ya menguado equipo perdiera todavía más efectivos.

Uno de los tijeretazos más importantes nos lo encontramos en las zonas del juego: en el título final tenemos solo un bosque como área central, aunque originalmente se preveía el desarrollo de dos zonas más, un desierto y una zona nevada… a las que todavía se hace referencia en algunos diálogos del juego, clara muestra de lo apurado de todo el proyecto, en el que **ni tan siquiera se revisaron los diálogos** para ocultar cosas que no existían en el producto final. De hecho, el doblaje del juego al inglés se inició en febrero de 2006, con el guión todavía incompleto y sin reflejar varios de los cambios de nombre que sufrieron algunos de los objetos principales del juego. Esto provocaría alguna que otra incoherencia entre el audio ya grabado y algunos textos del juego. Sin embargo, mientras todo esto hacía presagiar lo peor de puertas para adentro, para el gran público todo iba bien. Se lanzó una página web en la que se mostraba el juego públicamente y se presentó una *demo* en el E3 que permitía jugar con Sonic y con Silver (el nuevo personaje de la franquicia). De hecho, durante la feria se anunció que el juego llegaría también a PC, algo que también se anunciaba en la publicidad incluida en *Sonic Riders*; dicha versión desapareció del mapa sin que se diese explicación alguna, pero es de suponer que se cancelaría debido a las duras críticas que recibió el juego.

De hecho, en aquel E3 de 2006 empezaron a aparecer las primeras dudas. El juego gustaba y se veía que había un concepto con mucho potencial de fondo, pero daba la sensación de **estar inacabado** y de tener todavía muchos aspectos por pulir. El motivo era evidente: en aquel momento, apenas unos meses antes de la fecha de lanzamiento fijada, el juego estaba a un 40 % de su desarrollo. El retraso era una necesidad, pero los acuerdos anteriormente comentados impedían dicha posibilidad. De hecho, Xbox 360 recibió en exclusiva una *demo* del juego que era casi perfecta. Se habían introducido numerosas mejoras a nivel jugable, estaba muy pulido a nivel técnico y toda la *demo* era un alarde de velocidad y precisión. Sin embargo, todas esas mejoras con respecto a la *demo* del E3 no fueron aplicadas al juego final. Se cree que el motivo para ello es que esta fue desarrollada específicamente para Xbox 360, de forma paralela a la versión de PlayStation 3, que era la base del desarrollo del juego. Siguiendo con ese acuerdo comercial, el juego se lanzó primero en Xbox 360 y **recibió duras críticas** por parte de los usuarios y los medios. La decepción era importante y, aunque la versión para PlayStation 3 se lanzó un mes más tarde, no se aprovechó el tiempo para realizar grandes mejoras más allá de un pequeño aumento en la tasa de *frames* por segundo. Esto, unido a la cancelación de la versión de PC, demostraba que Sega quería pasar página





"LOS USUARIOS PEDÍAN A GRITOS UN *SONIC ADVENTURE 3* QUE DEVOLVIESE AL ERIZO AZUL A LO MÁS ALTO DE LA INDUSTRIA"

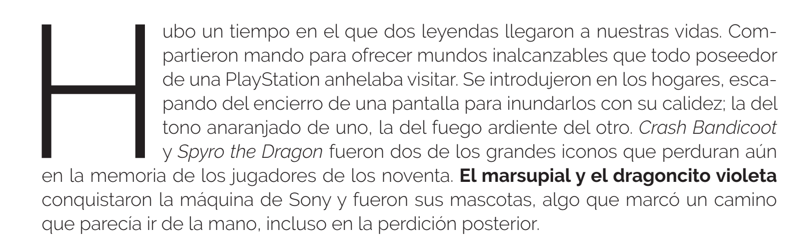
cuanto antes tras un desarrollo complicado que había dañado la imagen de la mascota de la compañía. Y es una pena, puesto que el proyecto había empezado siendo muy ambicioso, con un juego enorme que recuperaría el espíritu de los *Sonic Adventure*, pero acabó reducido a uno mediocre, repleto de *bugs* y errores técnicos que lastraban sobremanera todo el gran potencial que se dejaba entrever a través de sus pequeños momentos de brillantez.

Ha pasado más de una década desde entonces pero, en el imaginario colectivo, este juego sigue marcado como **el de la muerte de Sonic**. Aquel trabajo inacabado fue una pesada losa que impidió que mucha gente apreciase grandes entregas posteriores de la franquicia. Pese a todo, el erizo azul es incombustible y a día de hoy sigue dando guerra, ya sea en juegos propios, en *spin-offs* deportivos o incluso como estrella invitada en otros juegos. Tenemos erizo para rato y, a buen seguro, conseguirá volver a conquistar el corazón de los más escépticos. ■


IMAGEN: MOBYGAMES

LA PICARDÍA INSOMNE DE DOS LEYENDAS

por Juan Montes



Hubo un tiempo en el que dos leyendas llegaron a nuestras vidas. Compartieron mando para ofrecer mundos inalcanzables que todo poseedor de una PlayStation anhelaba visitar. Se introdujeron en los hogares, escapando del encierro de una pantalla para inundarlos con su calidez; la del tono anaranjado de uno, la del fuego ardiente del otro. *Crash Bandicoot* y *Spyro the Dragon* fueron dos de los grandes iconos que perduran aún en la memoria de los jugadores de los noventa. **El marsupial y el dragoncito violeta** conquistaron la máquina de Sony y fueron sus mascotas, algo que marcó un camino que parecía ir de la mano, incluso en la perdición posterior.

Noviembre de 2018

UNA TELARAÑA CONSTRUIDA

BAJO LA LUZ DE LAS LUCIÉRNAGAS

Insomniac Games y Naughty Dog iniciaron su andadura y trabajaron codo con codo; consiguieron ofrecer productos de características muy similares. El camino de ambas compañías siempre ha estado unido por un hilo invisible e irrompible que ha ayudado a su crecimiento a través de la retroalimentación. Una simbiosis que, a día de hoy, nos ha dejado algunos de los videojuegos más grandes de la época moderna. Todo ello bajo el manto de una relación que también ha ido evolucionando hacia otros derroteros, pero siempre con el éxito como baluarte

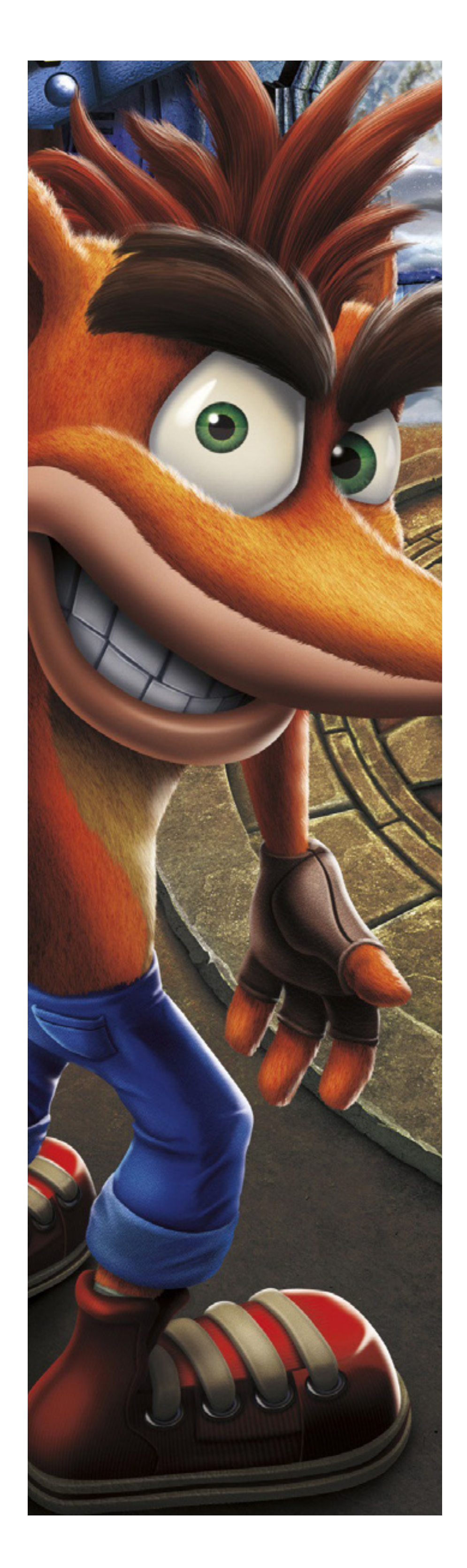
Hubo un tiempo en el que Naughty Dog e Insomniac Games, máximos responsables de los inicios de Crash y Spyro respectivamente, coincidieron en las mismas oficinas para dejar volar su imaginación y crear leyendas que veinte años después siguen muy vivas. *N'Sane* y *Reignited Trilogy* nos han devuelto los primeros pasos que reflejan **un trabajo de titanes**. El de dos estudios con la fuerza de criaturas destinadas a cambiar el mundo, cada una a su manera, a pesar de las dificultades de una época en la que bregaban, pared con pared, bajo el mando de Universal Interactive Studios.

La fábula en la que parecía convertirse la historia de Naughty Dog e Insomniac Games no tuvo el final feliz que Crash y Spyro reflejaron con los desenlaces de sus aventuras. Los sueños se rompieron para dar paso a otros nuevos, repletos de ideas más ambiciosas, obligándoles a dejar atrás a sus criaturas. Aun así, permanecieron unidas en espíritu, con un hilo conductor que tenía nombre propio: **Mark Cerny**. La primera entrega del intrépido marsupial vio la luz en el año 1996, momento en el que Cerny, el que sería años más tarde principal responsable de la arquitectura de PlayStation 4 y PlayStation Vita, fue contratado por Sony. Él fue el enlace existente entre los estudios durante el año 1998, donde convergieron el lanzamiento de *Crash Bandicoot 3: Warped* y la primera entrega de *Spyro the Dragon*. El año en el que empezó todo.

Fue durante ese momento cuando ambos estudios compartieron más información e incluso **se lanzaron los primeros guiños**. No es casualidad que el sistema de juego fuera similar o que la vitalidad de los personajes se determinara por un agente externo (Aku Aku y Sparx) con tres estados diferentes. Tampoco que ambos personajes tuvieran dos ataques principales, aunque sus secuelas introdujeran novedades a este respecto. Y, por supuesto, el nexo que todo el mundo conoce: **el código Konami** implementado en *Warped* y que daba acceso a la demo del primer Spyro.

Tampoco supone un secreto que las **presiones a las que se vio sometida Naughty Dog** para finalizar el desarrollo de la tercera propuesta de Crash y las malas condiciones laborales, obligaron a la compañía de la huella a dejar atrás al marsupial en el camino tras un espléndido *Crash Team Racing*, tras lo cual abandonó Universal. Durante esta época, Insomniac se lanzó al desarrollo de una nueva aventura, *Girl with a Stick*, aunque nunca llegó a ver la luz. En este impás fue donde apareció Sony para unir de nuevo a los dos estudios, allá por 2001.

Una vez más, Mark Cerny regresaba al idilio de la picardía insomne, como me voy a permitir el lujo de denominar, para unir los cabos que se ▸



habían deshilachado con la salida de Universal Interactive Studios. Como programador de *Jak & Daxter: El Legado de los Precursores* y diseñador de *Ratchet & Clank* volvió a llevar de la mano a Naughty Dog e Insomniac Games hacia un nuevo horizonte, el de PlayStation 2. Esta fue la época en la que la relación **se estrechó más entre los dos gigantes** del desarrollo de videojuegos.

Tanto *Ratchet & Clank* como *Jak & Daxter* contenían elementos comunes de manera indudable. Dos protagonistas, uno más dicharachero que el otro, de diferentes tamaños para que los menos habituales pudieran realizar misiones especiales y un sinfín de habilidades conjuntas. La **balada de representaciones conjuntas** era un deleite para los sentidos de los poseedores de la consola de Sony, aunque todo ello se llevó a un terreno superlativo: los guiños no tardaron en aparecer entre ambas licencias, con referencias directas la una a la otra. A través de sus secuelas, se podían apreciar carteles de los protagonistas homónimos en las ciudades o se realizaban poses características de la saga contraria, amén de multitud de cameos. Un signo de la enorme relación que surgió entre dos estudios que trabajaban con ilusiones renovadas.

Incluso para abandonar la zona de confort, los dos estudios parecieron ponerse de acuerdo. Aunque Insomniac Games no quiso desprenderse del lómbax y el robot, **se lanzó hacia una arriesgada propuesta con un aspecto realista**, de modo que aparcaron la animación que había predominado en sus aventuras hasta ese momento. En 2006 nació *Resistance: Fall of Man*, lo que dio lugar a una trilogía que marcaba el nuevo camino de Ted Price y los suyos en PlayStation 3. *Uncharted*, por su parte, fue el camino escogido por Naughty Dog para presentar en 2007 una de las sagas más conocidas en el mundo de los videojuegos a día de hoy, una serie que consagró a la compañía de Andy Gavin y Jason Rubin.

Pese a que el hilo conductor que otrora los unió se ha estirado con el paso de los años para distanciarlos en el espacio-tiempo, el camino que siguen parece estar expuesto de manera paralela por las Moiras. En 2011, el contrato de exclusividad de Insomniac Games con Sony llegó a su fin. *Sunset Overdrive* nació para Xbox One y la experiencia ha servido para alcanzar un excepcional nivel de calidad con *Marvel's Spider-Man*. La huella de Naughty Dog ha continuado con la despedida de Nathan Drake tras una aventura colosal y continúa con el viaje de Joel y Ellie en *The Last of Us*. Así se fraguó la historia de una araña que, con mimo, **sigue tejiendo su tela bajo la incesante luz de la luciérnaga.** ■

"1998 FUE EL AÑO EN EL QUE INSOMNIAC GAMES Y NAUGHTY DOG SE HERMANARON"

LEVEL UP!

EL ÚLTIMO VIAJE
BREVE HISTORIA SOBRE EL RPG

por Alejandro Redondo

La mayor de las aventuras; una melodía en el recuerdo; valores para el día a día; el momento más emotivo; la pérdida de un compañero; una penúltima fantasía; un regalo a la imaginación; la soledad en la batalla; los sueños más humanos; el fin de la partida. **La historia de los JRPG está repleta de sensaciones, sentimientos y emociones** tan reales como la vida misma. Un retrato fiel y a veces cruel de la experiencia, en el que nunca faltan grandes momentos y buena compañía. ¿En qué momento nació este género y qué lo hace tan diferente de los juegos de rol americanos y europeos? ¿Cuáles han sido los hitos que han conseguido que el JRPG goce de tan buena salud después de cuarenta años?

Noviembre de 2018



IMAGEN: SQUARE ENIX

LO IMPORTANTE ES EL CAMINO

Y EN ÉL NUNCA ESTARÁS SOLO



Dragones, enemigos, espadas, magia, pociones, batallas, mazmorras… es imposible comprender el nacimiento de los videojuegos de rol sin hablar antes de *Dungeons & Dragons*, el popular juego de tablero publicado en EE. UU. a mediados de los 70. Su influencia cultural fue tan grande, que muchos programadores soñaron con recrear en una pantalla **todas esas aventuras** vividas entre dados, papeles, lápices y amigos. Los dos títulos pioneros fueron *Wizardry* y *Ultima* —este último desarrollado por Richard Garriott—, ambos publicados en 1981 para ordenadores como el Apple II. Cada uno supo, desde su estilo particular, reflejar en una pantalla la complejidad y variedad del sistema de razas, clases y estadísticas propias del rol de tablero.

Estos dos videojuegos, a pesar de contar con un gran éxito en norteamérica, **pasaron completamente desapercibidos** para el público japonés. El motivo principal fue que *D&D* no llegó a Japón hasta unos años más tarde, por lo que los nipones no estaban demasiado familiarizados con este sistema de juego y lo veían demasiado difícil; la otra gran razón, y no menos importante, era que ambos títulos estaban únicamente en inglés, así que la barrera era doble a la hora de enfrentarse a ellos. **Henk Rogers**, un holandés afincado en Tokyo que había pasado la mayor parte de su vida en EE.UU., vio en el RPG una importante oportunidad de negocio: no podía entender cómo habían conseguido triunfar todos los géneros menos este, así que se propuso crear un videojuego completamente adaptado al público japonés.

El resultado fue ***The Black Onyx***, un juego de rol de mazmorras publicado en 1984 para el popular ordenador nipón NEC PC-8801, y un año después para MSX y el FM-7 de Fujitsu. Rogers había creado un título con textos en japonés, inspirado en *Wizardry* pero con conceptos simplificados que hicieran la partida más sencilla. Sin embargo, no despertó ningún tipo de interés en

"NINTENDO SE INTRODUJO EN EL RPG DE ESTRATEGIA CON SU CÉLEBRE SAGA *FIRE EMBLEM*"

los usuarios y todo apuntaba hacia un inminente fracaso. Su última jugada consistió en contratar a un intérprete y **acudir a distintos medios especializados** para mostrarles en persona las posibilidades que ofrecía *The Black Onyx.* La estrategia funcionó, y las *reviews* positivas sobre el juego ayudaron a que las ventas mejorasen muchísimo y, como consecuencia, a que los japoneses comenzasen a interesarse por el género.

Muchos nipones, ya versados en el RPG, se hicieron con copias de *Wizardry* y *Ultima* para poder jugarlos en inglés. El éxito que este tipo de videojuegos estaba empezando a cosechar motivó a algunos desarrolladores **a crear sus propias propuestas**, alejadas de la complejidad de los títulos americanos. En Japón, un país en el que históricamente se han importado muchas costumbres y modas del extranjero, se adoptó esta nueva forma de hacer videojuegos y se transformó en base a los gustos locales. ¿El resultado? Un género completamente único. El concepto JRPG —*Japanese Role Playing Game*— nació cuando **Yuji Horii**, diseñador de juegos en Enix, puso la primera piedra del que iba a ser uno de los videojuegos más importantes de la historia de Japón.

Dragon Quest, publicado para Famicom en 1986, se inspiró en algunos de los elementos más icónicos de los RPG tradicionales y los hizo completamente suyos: adaptó el combate en primera persona de *Wizardry,* introdujo la visión cenital en el mapamundi tan característica de *Ultima* e incluyó incursiones en mazmorras al igual que en *The Black Onyx*. Pero lo que sin duda lo hizo completamente único fue su afán por huir de la estética realista de los juegos de rol americanos: Yuji Horii buscaba acercarse gráficamente a la cultura popular nipona, y para lograr un acabado más parecido al de un *anime*, contactó con **Akira Toriyama**, padre de *Dragon Ball.* Koichi Sugiyama sería el encargado de una banda sonora que se utilizaba únicamente como ambientación.

Las diferencias entre el rol japonés y el americano no solo se limitaron a una cuestión gráfica, sino también a elementos jugables. *Dragon Quest* **simplificaba al máximo** algunas de las reglas y normas propias de otros videojuegos del género, como por ejemplo, el estado del protagonista, que se limitaba a conceptos tan sencillos como HP (puntos de vida), MP (puntos de magia), LV (nivel actual) o G (oro). Además, dentro del juego existía un mapa, algo que evitaba que los jugadores tuviesen que hacer el suyo propio con papel y lápiz, como sí ocurría en los RPG americanos. A nivel de historia, *Dragon Quest* era mucho más rico que otros juegos de la época, ya que contaba incluso con **misiones secundarias** que daban al jugador la sensación de libertad absoluta.

El JRPG se mostraba, gracias a estos cambios, mucho más amable con el jugador medio, al que buscaba no complicarle demasiado la experiencia. Bajo esta premisa, y siguiendo los pasos de Enix, el diseñador y productor Hironobu Sakaguchi comenzó a trabajar en ***Final Fantasy***, el videojuego que terminó por popularizar el género tras su lanzamiento en Famicom en 1987. El título de Square se caracterizaba por una narrativa profunda y mucho ▸



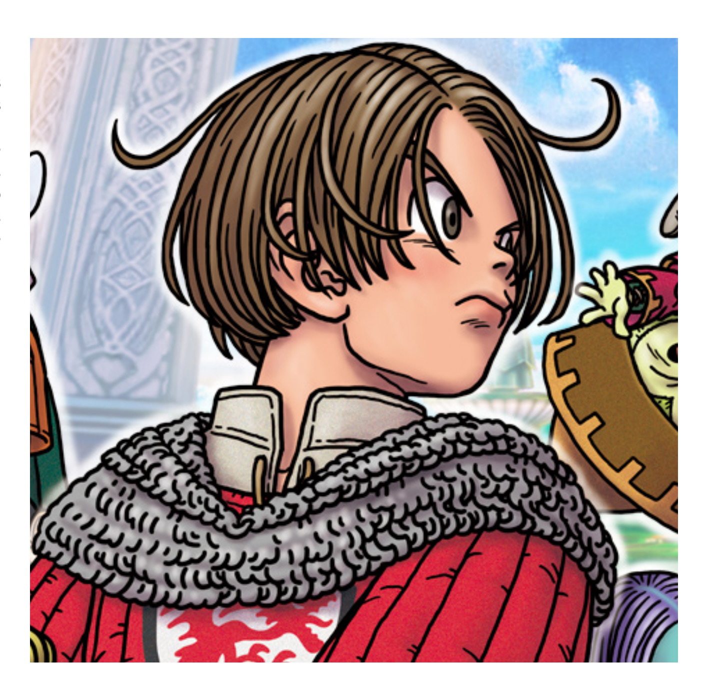
Un viaje para cambiar el mundo
—
El JRPG siempre se ha caracterizado por contar con una historia profunda y unos personajes bien desarrollados.

más oscura que la de *Dragon Quest*, además de por contar con un grupo de cuatro protagonistas en lugar de uno solo. A nivel jugable, las diferentes habilidades de los Guerreros de la Luz otorgaban a la batalla **mayor profundidad** y número de combinaciones posible. Pronto se convertiría en un éxito de ventas y juego de culto.

La generación de los **8 bits** contó con otros grandes embajadores del JRPG, tanto en consola como en ordenadores. En 1987 llegaron al mercado *Phantasy Star*, desarrollado por SEGA para su Master System; *YS*, de Nihon Falcom, lanzado originalmente en NEC PC-8801; y *Megami Tensei*, obra de Atlus y distribuido por Namco en Famicom. Nintendo publicó *Mother* para su sobremesa en 1989, a pesar de que en sus altas esferas **no simpatizaban** mucho con este género. Miyamoto era, precisamente, uno de los menos aficionados, aunque acabó inspirándose en este tipo de juegos para el desarrollo de *The Legend of Zelda* (1986). Al término de la década de los ochenta, era evidente que el JRPG había llegado para quedarse: los fans demandaban nuevas entregas y las ventas acompañaban a cada lanzamiento.

La **Edad de Oro** del rol japonés llegó a comienzos de la década de los noventa, con las consolas de 16 bits ganándoles la partida a los ordenadores domésticos y recibiendo proyectos de enorme calidad. Además de grandes secuelas de sagas ya conocidas, Super Famicom engrosó su catálogo con juegos como *Secret of Mana* (Square, 1993), *Breath of Fire* (Capcom, 1993), *Chrono Trigger* (Square, 1995), *Terranigma* (Quintet, 1995), *Tales of Phantasia* (Namco, 1995), *Star Ocean* (tri-Ace, 1996) o *Super Mario RPG* (Square, 1996). Mega Drive, por su parte, contó con una mayor proporción de títulos de **Action RPG** —como *Soleil*— o Strategy RPG —con el nacimiento de la saga *Shining Force*—, aunque deleitó a sus aficionados con el impresionante *Lunar* en 1992, ya con Mega CD en el mercado. *Grandia*, en 1997, se convertió en uno de los juegos más importantes de Sega Saturn.

Muchos de estos videojuegos publicados en los noventa ya se atrevían a **romper con el sistema clásico** de combates por turnos tan característico del género. La mayor potencia de las consolas invitaba a muchos desarrolladores a introducir nuevos elementos que aporta-



Siempre fiel a sus raíces
—
Dragon Quest es una de las sagas que menos ha cambiado a lo largo de su historia, pero es precisamente eso lo que le hace ser tan exitosa.

sen aire fresco a la industria. Por ejemplo, el sistema ATB (Batalla en Tiempo Activo) de *Chrono Trigger* o *Final Fantasy IV* —aunque mucho más avanzado el del primero— dotaba al combate de mayor dinamismo al asignar a cada personaje una barra de tiempo, mientras que la fórmula LMBS (Sistema de Batalla de Movimiento Lineal) de *Tales of Phantasia* permitía al jugador moverse con cierta libertad durante cada pelea. Eran, simplemente, **nuevas fórmulas** de abordar un género que tenían igualmente éxito y que eran completamente fieles a las raíces de los JRPG. La década de los noventa aún tenía mucho que ofrecer.

Dos mejoras técnicas, la llegada de los gráficos poligonales y la estandarización del CD, dieron pie al lanzamiento de uno de los videojuegos más influyentes de la historia. *Final Fantasy VII* aterrizó en PlayStation en 1997 y fue un JRPG que llevó al género a unas cotas de calidad y profundidad nunca vistas anteriormente: minijuegos, misiones secundarias, un vasto mundo tridimensional, escenarios prerenderizados, cinemáticas, un elaborado sistema de materias, una historia madura, compleja y emotiva, etc. El resultado, una superproducción que no solo cosechó un enorme éxito en Japón, sino que **ayudó a popularizar el género** en el resto del mundo. Nunca antes un videojuego de rol japonés había calado tan hondo fuera de esas fronteras, algo a lo que también contribuyó muchísimo el éxito de la consola de Sony —que además recibió joyas como *Suikoden* (1996) o *Xenogears* (1998)—.

El otro gran responsable del enorme éxito del JRPG llegó al mercado nipón en 1996, cuando un título traspáso todas las barreras del videojuego como producto cultural y se convirtió en un auténtico fenómeno social capaz de marcar a varias generaciones. *Pokémon* debutó en Game Boy con las ediciones Roja y Verde y un novedoso sistema de juego basado en la captura e intercambio —mediante el cable Game Link— de decenas de monstruos de bolsillo. Luchar, subir de nivel, aprender nuevos ataques y evolucionar para tener un equipo cada vez más fuerte y poder vencer a cada líder de gimnasio, objetivo principal antes de afrontar la Liga Pokémon. El lanzamiento de otros productos transmedia, como la **serie de TV** y la publicación de los juegos en el resto del mundo a finales de los noventa, terminaron por acercar el JRPG a personas incluso no interesadas *a priori* por los videojuegos.

El nuevo siglo trajo consigo nuevas propuestas para un género en alza. Internet y Dreamcast posibilitaron la llegada, en el año 2000, del **primer RPG online** para consola: *Phantasy Star Online*, desarrollado por Sonic Team. Poco después le seguiría los pasos *Final Fantasy XI,* publicado en 2002 tanto en PlayStation 2 como en PC —justo un año antes de la fusión entre Square y Enix—. La potencia de las consolas portátiles también permitió que muchos estudios se animasen a publicar en ellas, y aunque la inmensa mayoría del catálogo JRPG se cubrió con ***ports***, Game Boy Advance fue testigo del nacimiento de grandes sagas como *Golden Sun* (Camelot, 2001) o *Mario & Luigi* (AlphaDream, 2003).

"*JRPG* NO SIEMPRE ES SINÓNIMO DE *COMBATE POR TURNOS*"

La primera década de los 2000 también dejó grandes videojuegos de rol japoneses que **abandonaron el sistema de turnos**, pues se propusieron nuevas vías para el combate. Éxitos como los de *Kingdom Hearts* (Square, 2002), *Monster Hunter* (Capcom, 2004) o el recién remasterizado *The World Ends With You* (Square Enix, 2007) consiguieron que algunas compañías se preguntasen si había llegado el momento de romper con una mecánica que llevaba ya veinte años en activo. Sin embargo, títulos tan sobresalientes como *Shadow Hearts* (2001) o *Baten Kaitos* (2003) supieron darle una vuelta de tuerca al sistema para demostrar que estaba más vivo que nunca. Los turnos seguían siendo tan importantes, que Microsoft, en un intento por impulsar las ventas de su Xbox 360 en el país nipón, trabajó con Mistwalker para que desarrollasen en exclusiva **dos JRPG clásicos** para su consola: *Blue Dragon* (2006) y *Lost Odyssey* (2007).

En los últimos años, el JRPG parece estar viviendo una segunda juventud: las remasterizaciones de algunos títulos clásicos y la aparición de grandes propuestas como *Ni no Kuni, Bravely Default* o el reciente *Octopath Traveler* han insuflado vida a un género que, a pesar de sus enormes cambios a lo largo de la historia, **siempre se ha mantenido fiel a sus raíces**. Las sagas más clásicas siguen igualmente dando la talla, con el sobresaliente *Dragon Quest XI* recién publicado, *Xenoblade Chronicles 2* o *Persona 5.* Con turnos, sin ellos, con más o menos modificaciones, parece que el futuro del género no solo está asegurado, sino que aguarda grandes joyas dispuestas a ofrecer una nueva aventura. ■


¡Hey! ¡Escucha!
—
Este artículo habla de música y no hay palabras capaces de suplir una melodía. Si quieres disfrutarlo al completo, escanea este código QR y escucha mientras lees. ¡Lo vivirás el doble!



HYRULE PERDURA A TRAVÉS DE SUS ACORDES

PARTE II

por Daniel Rojo

The Legend of Zelda: Ocarina of Time definió la **unidad básica y elemental** sobre la que echarían raíces todas las entregas posteriores de la saga. Desde un punto de vista estrictamente musical, esta obra **supuso la total superación técnica** que iba arraigada a las cuestiones tímbricas en los inicios del medio, además de consolidar el universo creado por *A Link to the Past*, se perfilaron y aportaron montones de temas nuevos. A partir de aquí, Koji Kondo ha ido delegando progresivamente en otros compositores la exploración de los modos en que esas bases son capaces de adaptarse a las distintas ideas que Nintendo quiso plasmar en los títulos siguientes. Continuando la estela del artículo que firmé en agosto, voy a pincelar las **ideas fundamentales** que han aportado las entregas principales tras *Ocarina of Time*.

Noviembre de 2018

SEMEJANZAS DISONANTES

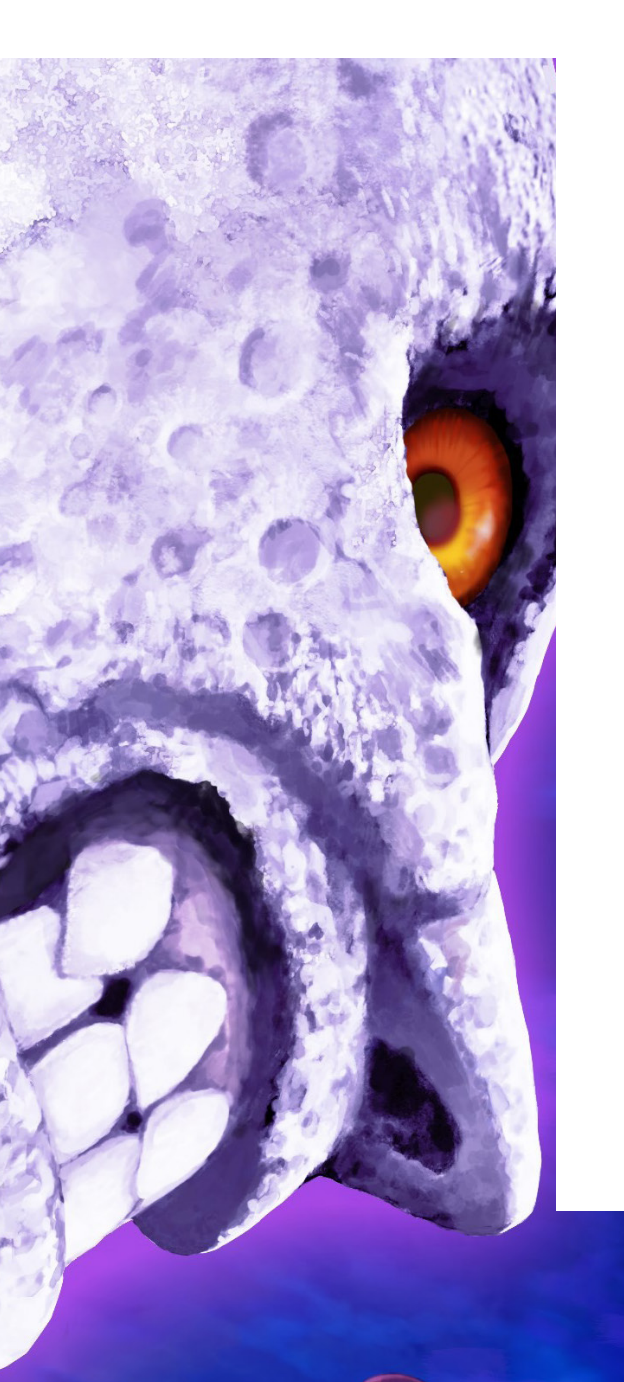
Majora's Mask envenena con la disonancia temas antiguos y nuevos, lo que hace que que hasta lo conocido se torne inquietante.

Si bien ***Majora's Mask*** es una respuesta directa a su predecesor, lo cierto es que en el fondo trata ideas muy distintas. Mientras que en *Ocarina of Time* se muestra una trama heroica y maniqueísta, *Majora's Mask* parece ofrecer un conflicto más local que se deleita con los **matices**, que prefiere sugerir a mostrar. Este es un buen caldo de cultivo para crear **una obra macabra**, pues no hay nada más inquietante que la cotidianidad ligeramente deformada. La narrativa del título está constantemente apuntando hacia una disonancia entre la idiosincrasia de los habitantes de Términa y el horror que acecha tras el cronómetro. La música, como cabría esperar, lleva esta idea al extremo y erige la bandera de lo macabro a través de los contrastes.

Seguramente el ejemplo perfecto sea ***Termina Field.*** Pese a comenzar con la misma introducción que el *Hyrule Field* de *Ocarina of Time,* pronto da lugar a algo bastante parecido al *Overworld* tradicional. O al menos así lo hace superficialmente, ya que existe el contrapunto entre las dos voces dialogantes de siempre y también un marcado ritmo de marcha.

Sin embargo, a modo de acompañamiento a contratiempo, las cuerdas dan constantemente tres notas a distancia de 2ª, por si una sola 2ª no fuera suficientemente **disonante** —simplificando, dos notas forman un intervalo de 2ª si son contiguas, como por ejemplo do-re o mi-fa—. Aunque este acompañamiento está camuflado y puede costar un par de es-





cuchas percatarse de su existencia, es de por sí solo suficiente para generar una tensión que **convierte a lo de siempre en algo verdaderamente incómodo.**

El abuso de los intervalos disonantes es la seña de identidad de *Majora's Mask*. Un ejemplo claro es la parte del piano en ***Snowhead Temple***, que usa como bajo dos notas a distancia de 2ª y acompaña en los agudos con acordes que incluyen, además de una 2ª, un **tritono** —el llamado *diábolus in música*—, considerado el intervalo más disonante a lo largo de siglos de historia de la música.

Otro punto crucial radica en las melodías que podemos tocar con la **ocarina.** Tan solo permiten **cinco notas** —de grave a agudo: re, fa, la, si y re— y casi todas las melodías que tocamos tanto en *Ocarina of Time* como en *Majora's Mask* usan tres posibles grupos de tres notas: la-si-re, re-fa-la, o fa-la-si. Este último grupo es disonante en sí mismo, puesto que el intervalo que forman fa y si es, precisamente, el tritono. Mientras que *Ocarina of Time* tan solo tiene dos melodías que entran en este grupo disonante, la mayoría de las que podemos realizar en *Majora's Mask* son de este tipo —como por ejemplo ***Song of healing***—. De nuevo, toda la estrategia musical está dirigida a llevar la disonancia a aquello que nos es conocido de la saga, algo que crea un **engendro siniestro.**

VIENTO EN POPA A TODA VELA

Wind Waker ofrece un mundo enorme a explorar, sí, pero la mayor parte de él está inundado y la exploración es marítima. Una enorme parte de nuestro tiempo lo pasaremos viendo **la inmensidad del océano**, con su constante devenir y su imponente homogeneidad. Como no podía ser de otra forma, esta sensación está plasmada a conciencia en la famosa ***Ocean***.

La pieza comienza con una introducción de varios compases en los que el acompañamiento es siempre igual: parte de la misma nota —llamada **nota pedal**—, asciende hasta un máximo, y vuelve a descender siempre al mismo lugar. No obstante, los agudos cambian de acorde cada compás y simula, de alguna forma, **lo cambiante sobre lo inmutable.**

A esta introducción le sigue una sección totalmente nueva, aunque la aparición de las semicorcheas ascendentes tan típicas del *Overworld* de la saga nos hace sentir en casa. Esta parte tiene un **ritmo armónico mucho menor** al habitual. Es decir, cuando típicamente otros temas principales cambian de acorde una vez por compás, aquí lo hace cada dos para poder detenerse más en cada uno y resultar tan **estable y grandioso** como el océano que verán nuestros ojos al escuchar este característico tema.



Tal y como hizo *Ocarina of Time*, *Wind Waker* pretende presentar un mundo considerablemente nuevo a través de **tímbricas particulares.** La mayor parte de los temas fundamentales dejan a los **vientos madera** a cargo de la melodía, especialmente los relacionados con pueblos y razas, como en ***Outset Island*** o ***Windfall Island***. Este último es, además, una versión derivada del tema de Kakariko de otros títulos, adaptada y acelerada.

Otro uso característico de los vientos madera es el que se le da al fagot en registros cómicos relacionados con los piratas, como ***Pirates***, de forma similar al uso que el compositor ruso Sergei Prokofiev le dio en *Peter and the Wolf* para representar al personaje del abuelo.

Temas como ***Title Theme*** o ***Dragon Roost Island*** no solo utilizan los vientos para cantar, sino que además introducen una nueva seña de identidad: los **ritmos ternarios**. En vez de dividir la música en grupos de dos, estas piezas la organizan en conjuntos de tres. Por ejemplo, cada compás de *Title* tiene tres pulsos idénticos, subdivididos a su vez en otras tres unidades —lo que se traduce, a efectos técnicos, en un compás de nueve por ocho, no muy habitual—.

EL LENGUAJE DEL CREPÚSCULO

El sistema musical imperante en la banda sonora de la saga —y en casi cualquier cosa que se nos ocurra escuchar— es el **sistema tonal,** que se basa en los conceptos de tónica y tonalidad que comenté en el artículo de agosto. Si nos gusta este lenguaje y somos capaces de comprender la música escrita bajo sus leyes es, precisamente, porque llevamos escuchándola varios siglos. No obstante, es posible construir otros sistemas —por ejemplo, el dodecafónico de Arnold Schoenberg—, y la música que de ahí surja no tendrá sentido bajo los criterios convencionales. Será, de hecho, difícilmente audible hasta que comprendamos de forma activa o pasiva los principios fundamentales que organizan sus sucesiones sonoras.

Twilit Battle es música de otro mundo, precisamente porque decide romper con las reglas que nuestro cerebro entiende como normales desde que nacimos. El timbre es totalmente nuevo, la rítmica no parece clara y las notas se suceden de forma aparentemente aleatoria... Y, sin embargo, al igual que ocurre en la mecánica cuántica, parece haber **orden en ese azar,** como si realmente esa música fuese fruto de un algoritmo creado por las aberrantes criaturas del reino del crepúsculo.

"*WIND WAKER* PRESENTA SU MUNDO A TRAVÉS DE LOS VIENTOS MADERA"

"*TWILIGHT PRINCESS* PRETENDE SER LA VERSIÓN CREPUSCULAR DE *OCARINA OF TIME*"

Twilight Princess es la entrega más oscura de la saga. Si bien *Majora's Mask* es macabro, porque esconde más de lo que enseña, este título presenta directamente el **horror sin escrúpulos y con adultez.** Es por eso que su música es mucho más grandilocuente. Introduce por primera vez la voz humana en temas clásicos, como ocurre en ***Spirit's Lament.***

Hasta ahora, todos los *overworld* han estado escritos en tonalidades mayores. Sin embargo, ***Hyrule Field*** rompe esta tradición y escoge un **lenguaje menor**. Tal y como hiciera *Dark World* en *A Link to the Past*, se tomarán prestados acordes de la tonalidad correspondiente mayor, pero aún así el tono general del tema resulta muchísimo más oscuro de lo habitual. Merece la pena comentar que la tonalidad menor elegida —mi menor— está fuertemente ligada con la tonalidad en la que estaba escrito el tema homónimo de *Ocarina of Time* —sol mayor—. Ambas tonalidades se dicen **relativas,** pues usan las mismas siete notas para formar acordes, pero cada una de ellas tiene un centro de gravedad distinto, es decir, diferente tónica. No es casualidad que se tome esta decisión, pues *Twilight Princess* pretende ser la **versión crepuscular** de *Ocarina of Time*.

De *Hyrule Field* derivan otros dos temas relacionados con el personaje más carismático del juego. ***Midna's Lament*** es una adaptación del tema anterior a un ritmo ternario; ***Midna's Theme*** surge de las notas que caen en parte fuerte del compás de aquel. No obstante, también arraigan en él temas como ***Gerudo Desert,*** que directamente adapta la melodía de *Hyrule Field* a los ritmos y armonías españolas que caracterizaban a este famoso tema en *Ocarina of Time*.

El apéndice de bolsillo

—

Los juegos de portátil han hecho numerosos aportes a la banda sonora de la saga, a menudo variando ideas de las entregas principales —como ***Overworld Main Theme*** de *Link's Awakening*—, y a veces aportando nuevo material —como en ***In the Fields*** de *Spirit Tracks*—.

ALTÁREA, DEMASIADO LEJOS DE LA TIERRA

Desde un punto de vista musical, sorprende que ***Skyward Sword*** se presentara como el culmen de 25 años de saga cuando, más allá de repeticiones obvias de temas clásicos, cuesta encontrar una clara relación entre lo que aporta y lo ya establecido. Es cierto que su tema principal, ***Ballad of the Goddes***, se obtiene por retrogradación del *Princess Zelda* de *Ocarina of TIme,* y que algunos temas como ***Groose's Theme*** recuerdan el espíritu cómico establecido en *Wind Waker*, pero temas esenciales como ***The Sky*** parecen más bien fruto de una película americana y cuesta realmente darles un sentido en relación al resto de la saga, al margen de su indudable calidad intrínseca.

Sin embargo, hace poco más de un año ***Breath of the Wild*** no solo consiguió explotar el registro orquestal y dar un giro crucial al estilo compositivo, sino que además lo hizo manteniendo una cohesión enorme con las bases musicales fundamentales de esta saga. Por ello, merece sin duda un artículo exclusivo en el futuro. ■



el arte de
SERGIO MELERO

POKÉMON LET'S GO! PIKACHU & EEVEE

Al idear la portada de la Golden Line de este mes pensé en representar un espectacular combate, donde los Pokémon y los entrenadores protagonizaran una escena llena de acción. Después se me ocurrió ambientarla en una de las ciudades de Kanto: de nuevo entrenadores y Pokémon viajando hacia un destino incierto, con un cielo azul de fondo plagado de nubes brillantes.

Pero finalmente me vino la imagen de un bosque. Pensé en lo que representaría para el seguidor de la franquicia, que se mantiene fiel a la saga desde que era un niño, una escena más cotidiana y tranquila. Compañeros como Sergio González, Juan Tejerina o Israel Mallén inspirarían el carácter de dicha ilustración, centrada en la sensación de aventura, compañerismo y vida, una vida compartida entre nosotros mismos y nuestros queridos Pokémon.

—Sergio Melero



Noviembre de 2018

HIRONOBU Sakaguchi

Al mando de un pequeño equipo y prácticamente sin opciones. Cuando un último estertor se convirtió en una leyenda.

CON EL OCÉANO COMO REFUGIO, Hironobu Sakaguchi surca tempestades con su tabla de *surf* en un paraíso natural alejado de la ciudad de Hitachi, aquella que le vio nacer en el otoño de 1962. El mar abierto de Honolulu le hace esperar la promesa de una ola, aquella que quizá sea única y especial para él. Tal y como describe en la web de su estudio, Mistwalker, suele atesorar un maravilloso sentimiento **cuando reconoce cuál es su momento** para ascender hacia la naturaleza indómita del mar: el momento en el que tanto su cuerpo como su espíritu sienten que «ahí llega su ola». Con este símil, el afamado desarrollador de videojuegos con alma de cuentacuentos se refiere a la creatividad y a los negocios, en los que a veces **hay que esperar el momento adecuado**, en los que hay que estar atento y dispuesto, con la suficiente fuerza almacenada como para poder impulsarse, ascender y volar entre un azul infinito. Como él mismo señala, el éxito es algo inesperado y refinado, pero gradual y creciente, tal y como desea que sea el resto de su vida. La figura de Sakaguchi es una leyenda acorde a su creación: **pionero y consolidador del género *jrpg***, así como padre de una serie de videojuegos que elevó, desde sus inicios, sus estándares personales hacia unas cotas de calidad artística y narrativa nunca vistas en el sector. En 1987, junto a un pequeño y humilde equipo sin mucha especialización, **daba a luz al primer título de *Final Fantasy*,** un juego concebido como un canto de cisne que se acabó convirtiendo en la punta de lanza de todo un fenómeno asociado a unas expectativas de mimo artístico y profundidad dramática. A pesar de que. hoy en día, el nombre de Hironobu Sakaguchi no esté directamente vinculado a la serie que le brindó un reconocimiento estelar, este **es aún inseparable de la creación y el desarrollo de grandes historias** enmarcadas en juegos rebosantes de pasión.

---

por ***Marta García Villar***



FINAL FANTASY

La producción del primer título de Final Fantasy conoció numerosas dificultades para Hironobu Sakaguchi y su equipo A-Team en Square. Con una compañía al borde de la quiebra y pocas esperanzas de éxito, su tesón fue inspirador para sacar el juego adelante.

Imagen: Havoc Point

La historia de Hironobu Sakaguchi es la del **mantenimiento de la fuerza de voluntad,** la fe y la implicación en el trabajo. También la de una continua capacidad de adaptación al ascenso y al descenso, de la búsqueda de una identidad propia y la coherencia en los principios. Ya en su juventud, orgulloso y confiado en sus propias ideas, **dejó sus estudios de Ingeniería en la universidad** junto a su amigo Hiromichi Tanaka para apostar por un trabajo a tiempo parcial en la división de desarrollo de videojuegos de una compañía cuyo nombre nunca dejaría de ser desconocido a los aficionados al *jrpg:* Square. El estudio, por aquel entonces, dependía de una compañía eléctrica llamada Denyu, de la cual no se separaría hasta 1986, aunque eso le llevara a pasar por serias dificultades económicas. En este contexto, Hironobu Sakaguchi **se encontraba al mando de un equipo llamado A-Team,** responsable del desarrollo de juegos de cartucho originales. A pesar de la grandeza que podría evocar tal nombre, lo cierto es que se trataba de un grupo pequeño sin demasiada experiencia más allá del desarrollo de juegos *action shooter,* como *King's knight,* de ambientación medieval pero bastante alejado en sus mecánicas de lo que Sakaguchi realmente ambicionaba: **un juego de rol inspirado por su afición a *Wizardy*,** de Sir-Tech, en el que la narrativa resultara seria y adulta. El fruto de esa inquietud se cristalizaría en *Final Fantasy*, su proyecto más personal hasta ese momento, aprobado por Square debido al reciente éxito que había cosechado *Dragon Quest,* un título con un espíritu similar.

La definición del mundo de ficción de *Final Fantasy* en labios de su creador ya daba una idea, desde su concepción, de la complejidad cosmogónica del mismo. Tal y como señalan las declaraciones recogidas por Chris Kohler, el propio Sakaguchi hablaba de un «concepto mítico de la Tierra que **representaba los elementos naturales mediante cristales** y que se trasladaba a una historia original de fantasía». Este especial énfasis en la narrativa se vió acompañado de una confluencia especial en la programación y en el apartado artístico y sonoro, de manera que todos los elementos del juego se aunaran en un todo cohesionado. Y es que **Hironobu Sakaguchi siempre defiende el aprender todas las disciplinas posibles** en el desarrollo del videojuego. La empatía con los miembros del equipo, así como **la pasión y la resistencia ante la adversidad son aspectos clave que siempre han definido los valores del desarrollador.** En su libro *Sensei*, Luis García Navarro expone una entrevista con el creador que cierra con el esfuerzo que caracterizó la producción de su primera gran obra: «**Hay cierta tendencia a perder las fuerzas a mitad de desarrollo** [...] o que esa pasión no sea tan fuerte como al principio», reflexionaba Sakaguchi ante el valenciano: «En esos momentos hay que recordar lo que uno sentía cuando empezó».

Abordar su proyecto personal, *Final Fantasy*, cuando la compañía estaba en sus horas más bajas requirió de mucha resistencia y mucha fuerza de voluntad. El último as de la baraja estaba imbuido en fe y optimismo, a pesar de que un supuesto fracaso podría haber acarreado unas consecuencias que iban más allá del futuro de Square, ya que Hironobu Sakaguchi **estaba dispuesto a regresar a la universidad y abandonar el desarrollo de videojuegos** si su última fantasía fracasaba. Sin embargo, su fortaleza, así como frescura y el optimismo del equipo ante la adversidad, muy dado a buscar la inspiración en elementos cotidianos, fueron determinantes. Al fin y al cabo, tal y como afirmó en el evento PAX Prime de 2014, muchos años después del nacimiento de su leyenda personal: **«Adquirimos cosas que nos eran familiares para aportarlas en el juego»,** mientras que en otras entrevistas, como la publicada en *Games blog* al respecto del lanzamiento de *The Last Story,* declaró que *Final Fantasy* fue **la primera obra en la que se liberó y dejó de copiar lo que había en el mercado**. Así, la reafirmación de una fórmula de libertad propia y la reivindicación de una identidad alejada de los cánones habituales le granjeó un éxito inimaginable que motivó la creación de sucesivas nuevas entregas, siempre movidas por un afán de crecimiento y mejora.

Cuando el éxito de la franquicia llevó a Sakaguchi a innovar mucho más allá y embarcarse en la película *Final Fantasy: la fuerza interior* (2001), **las consecuencias de su sueño fueron devastadoras en su camino por Square**. Condenado por una escasísima recaudación en taquilla, el descenso del

HIRONOBU

desarrollador le llevó a alejarse de la empresa a la que él mismo, con su obra, había salvado de la quiebra. Sin embargo, marcado una vez más por la resiliencia y fortaleza que le definen, Sakaguchi siguió creando alejado del nombre de su último estertor y esperanza.

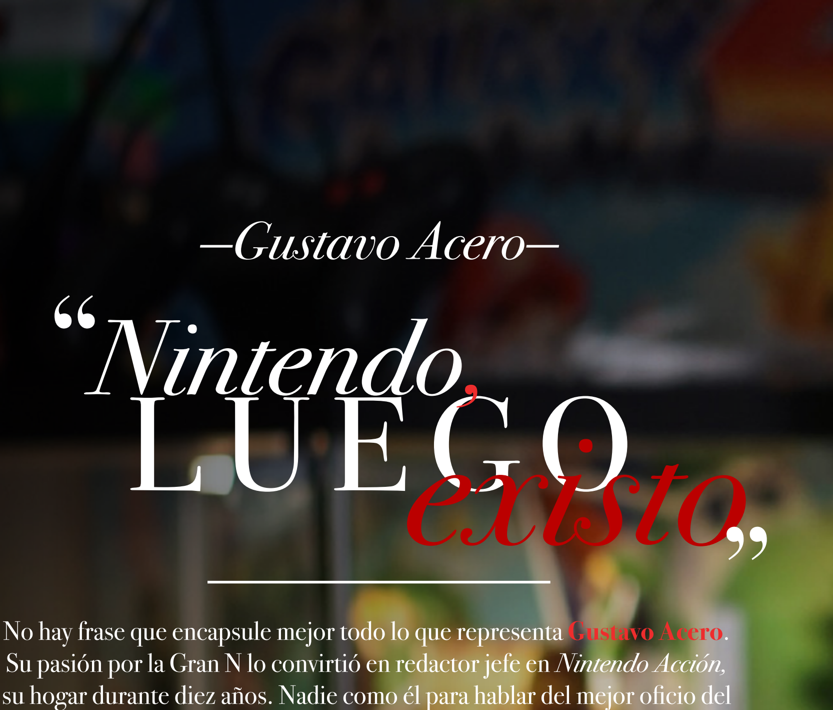
Siempre al tanto de lo que depara el futuro y siempre deseoso de ampliar sus límites, Sakaguchi vio como un reto profundizar en la metanarrativa y en el conflicto de un hombre que no pudiera morir, cosa que hizo en *Lost Odyssey*. Asimismo, con *The Last Story* se atrevió a experimentar con un sistema de batalla novedoso que sintonizara con el eco del recuerdo de sus años en *Final Fantasy*. En el citado evento de PAX Prime 2014, además, el creador presentaba el que, por entonces, era su proyecto más reciente, *Terra Battle*. Este juego de móviles en cuadrículas, cuyo universo prepara un salto a consolas, **seguía un modelo de producción y crecimiento similar al de las plataformas de *crowdfunding***, ya que basaba la ampliación de su contenido en la demanda y aceptación popular traducida en número de descargas, si bien los usuarios no financian el juego. «Aunque un género tengas sus pilares, encontrar algo nuevo y ampliar límites es algo muy valioso [...] es importante revitalizar, ya que **los desarrolladores no deberían estar limitados por una fórmula concreta**» señalaría Sakaguchi al respecto, siempre coherente con sus principios.

Recio y duro como el turrón o quizá como las piedras de la bahía de Honolulu, pero sin olvidar la naturaleza que le impulsa a fluir como el agua del mar que surfea, Hironobu Sakaguchi **sigue constante en crecimiento y superación explorando nuevas mecánicas y técnicas,** mirando más allá de lo que le dictan y esperando «su próxima gran ola». Con el estandarte de la pasión ante sus ojos, la misma que siempre apostó por no perder, y abrazando con cariño el recuerdo de la franquicia que definió su legado, mantiene la enseñanza y la ley de no rendirse hasta exhalar su último aliento, pero también se dirige a su obra con el amor de un padre que ve a su descendencia alejarse de él. **«*Final Fantasy* es como un hijo para mí, lo he visto crecer y madurar y partir hacia un futuro lleno de infinitas posibilidades»** dijo en el evento *Uncovered,* en 2016, destinado a presentar la decimoquinta entrega de la afamada franquicia. Curiosamente, en septiembre de 2018 se anunciaba la colaboración de su último título, *Terra Wars,* con *Final Fantasy XV* en una misión que aunaba personajes de los distintos juegos. **El presente y el pasado se abrazan como un bello símbolo en su trayectoria** mientras sigue surcando sus olas. El futuro, sin embargo, parece un mar sin un horizonte claro, pero, al fin y al cabo, si hay algo a lo que nunca temió Hironobu Sakaguchi es a la incertidumbre. ■


Imagen: Georges Seguin

Cuando le preguntaron con qué *job* o clase de las descritas en *Final Fantasy* se sentía más identificado, Hironobu Sakaguchi señaló entre risas que se veía a sí mismo como un bailarín... uno que no sabe bailar.

S A K A G U C H I



—Gustavo Acero—

"*Nintendo*, LUEGO *existo*"

No hay frase que encapsule mejor todo lo que representa **Gustavo Acero**. Su pasión por la Gran N lo convirtió en redactor jefe en *Nintendo Acción*, su hogar durante diez años. Nadie como él para hablar del mejor oficio del mundo, que diría Gabo.

Escribe: **Israel Mallén** · Fotografía: **Alejandro Castillo**


P A S I Ó N
M A D E I N
N I N T E N D O

A solas con

GUSTAVO ACERO

Antiguo redactor jefe de *Revista Oficial Nintendo* y el referente periodístico sobre la Gran N en España

Hablar con Gustavo Acero es adquirir un billete a otra época. Solo de ida, pues el contexto que él reconstruye únicamente puede conjugarse en pretérito. Su relato, que atiendo ojiplático, como quien escucha a un erudito chamán, detalla un tiempo en el que un joven estudiante de Publicidad era capaz de encontrar un trabajo estable antes siquiera de completar la carrera. Una era, la que a él le tocó, **en la que se podía vivir del periodismo de videojuegos**. Tuve que frotarme los ojos y pedirle que lo repitiera la primera vez que conversé con él. De hecho, hizo falta una segunda charla. Todavía incrédulo, Acero trata de convencerme de que hubo un tiempo en el que aquello era posible. No descarto que hablemos idiomas distintos. Atónito, me esfuerzo hasta el extremo para tratar de descifrar lo que el antiguo redactor jefe de *Revista Oficial Nintendo* intenta decirme con conceptos tan confusos como «un sueldo digno». Pronto asumo lo obvio; **somos hijos de épocas muy distintas**. Me rindo. Lo mejor es disimular mi sorpresa, cesar mis balbuceos y limitarme a escuchar cómo empezó todo para él.

«Era verano de 2006, justo después de terminar la Selectividad. No lo reconocí, pero resulta que aquel jugador con el que me encontré tantas veces en las pistas de *Mario Kart DS* era el redactor jefe de *Nintendo Acción*», rememora Acero sobre sus inicios en el periodismo de videojuegos. A saber cuántos caparazones azules lanzó contra su futuro jefe, Javier 'Zeta' Domínguez, antes de que este le ofreciera probar suerte en las páginas de la cabecera más prestigiosa sobre la Gran N en España. Dubitativo, nuestro entrevistado **meditó la oferta durante un año**. Con la barba ligeramente más poblada, Acero terminó decidiéndose y acudió a la redacción del medio. Allí se evaluaron sus dotes periodísticas escribiendo sobre un *Planet Puzzle League* de DS, que pocos recuerdan, mas marcó la vida de aquel periodista en ciernes. Su pericia con las letras cautivó a 'Zeta', posterior cantante de Mägo de Oz, y Acero ingresó en las filas de *Nintendo Acción*.

Ha llovido mucho desde que firmó su primer análisis, un texto sobre el también olvidado *Race Driver: Create & Race* para la portátil de doble pantalla. «Fue muy emocionante ver mi análisis publicado y cobrar por ello», explica quien acabaría erigiéndose como jefe de redacción en aquellas mismas páginas. Insiste en repetir ese concepto esotérico, opaco incluso para un fiel devoto de lo reverteriano como yo. ¿Qué quiere decir con «un buen salario siendo periodista de videojuegos»? **Es mejor no darle más vueltas**.

A ambos nos cuesta creer que haya pasado más de una década desde que redactara la primera letra de aquella crítica hasta que yo, entonces un aniñado lector, tuviera el placer de conversar con él. **Diez años en una profesión como esta dan para mucho**. Momentos pletóricos, como entrevistar a Eiji Aonuma, máximo responsable de *The Legend of Zelda*. Pero también épocas de aflicción en las que la pétrea ilusión de Acero se erosionó como una roca por el arremeter de las olas. ▶




ZELDA



No todo es alegría en el Reino Champiñón. Tampoco en la carrera del mayor experto sobre Nintendo en España. Como el malévolo Bowser, en el periodismo de videojuegos ha habido, hay y habrá sátrapas de medio pelo. Élites que abogan por el inmovilismo y el hermetismo, **que renuncian a la acción en pro de la oficialidad**. Caciques que intercambiaron la ambición por la comodidad, la credibilidad por el SEO y el periodismo por algo para lo que ni siquiera un idioma tan rico y completo como el castellano tiene palabras.

Acero ha sido un testigo privilegiado —o desdichado, según se mire— de una era convulsa para el oficio. No solo por la inoperancia de unos pocos, sino porque el periodismo ha afrontado mil y un cambios. **A veces, cuesta incluso reconocerlo**. Con un tono siempre amable, el también conocido como 'Gustarfox' por su pasión por Fox McCloud me desgrana cómo ha evolucionado esta nuestra especialización. Del monopolio de facto del que gozaban las revistas de Axel Springer en España se pasó a una fragmentación incontrolable. Surgieron medios por doquier, digitales en su mayoría. **Llegó YouTube**, aunque el periodismo de videojuegos tradicional no supo anticipar su importancia. «No creíamos que los *youtubers* fueran a comernos terreno», confiesa Acero. **Siempre crítico**, reconoce su error y el de sus compañeros al no prever las transformaciones que se avecinaban. «Los creadores de contenido y más tarde revistas como *Games Tribune* cambiaron la percepción sobre la credibilidad del periodismo de videojuegos», analiza meditativo mientras echa la vista atrás.



Sin tanta presencia de la publicidad, un nuevo periodismo de videojuegos golpeó con dureza al precedente. Los más veteranos del sector, repasa el exredactor jefe de *Revista Oficial Nintendo*, **no supieron responder y recuperar la credibilidad**. Conservaron al grueso de los lectores tradicionales, pero todos sus intentos por captar a las nuevas generaciones fueron estériles. Los maletines pasaron de ser una broma interna a una acusación reiterada, algo que las revistas que colman los quioscos todavía no han sabido contrarrestar.

Los yerros hasta llegar a esa situación **no fueron pocos**. Con la calma y la sabiduría que otorga el paso del tiempo, Acero recapitula algunos de los errores que dejaron tocadas de muerte a las publicaciones surgidas durante los años 90. Machacar textos priorizando la cantidad a la calidad, un presupuesto ínfimo, la desatención a los pequeños detalles y una capacidad crítica voluble derivaron en una precariedad asfixiante y en **una profesión agotada**. «Dejé de creer en ese modelo, ya no se puede vivir de ese periodismo de videojuegos», lamenta.

Gustavo Acero subraya la importancia de la calidad en el periodismo de videojuegos, así como del respeto hacia los lectores. Su ausencia condenó a un modelo caduco, en el que él ya no cree, pero reivindicar su papel puede cambiarlo todo.




ZELDA

“

CON EL MODELO TRADICIONAL, NO SE PUEDE VIVIR DEL PERIODISMO DE VIDEOJUEGOS EN ESPAÑA. HAY QUE BUSCAR ALTERNATIVAS

”

Lo fácil hubiera sido ceder, dejar que los algoritmos cercenaran su profesionalidad hasta desangrarse. Sin embargo, 'Gustarfox' no es tan conformista. No estoy conversando con un títere de los buscadores, **sino con un periodista**. Y ya sabréis, a poco que me hayáis leído, la importancia que insisto en darle a ese término. Acero es de los que no descansan hasta conseguir hasta la última luna en *Super Mario Odyssey*, hallar incluso la más recóndita semilla de los Kolog en *Breath of the Wild* y encontrar el modo de resucitar el periodismo en el que él cree. No es sencillo; no existe una fórmula mágica. Aun así, el experto nintendero me enumera **un sinfín de plausibles soluciones**, últimos intentos de que la profesión consuma una seta verde, de las que otorgan una vida más.

«La solución pasa por crear un ecosistema periodístico híbrido, que ofrezca contenido rápido y fresco para el público de YouTube, pero que lo redirija a las publicaciones escritas», aventura Acero. **Nada de menospreciar a los nuevos usuarios** o tratarlos como un mero número; nuestra función pasa por mostrarles el camino de baldosas amarillas hasta las revistas, siempre a su lado. Estrechar los lazos entre lectores y periodistas es una de las claves que extraemos compartiendo puntos de vista. **Es a ellos, coincidimos ambos, a quienes nos debemos**.

Precisamente por eso, no pueden toparse con textos mediocres y desfasados cuando lleguen a nuestras páginas. Eso echaría a perder todo el trabajo previo y tan solo generaría más desconfianza. Independiemente de la cabecera, debemos ofrecer un material cuidado, que persiga la excelencia en forma y contenido. Nuestra modesta lluvia de ideas culmina en un mismo punto: todo pasa por entender y respetar al lector. Por **bajar de un pedestal al que nunca debimos subirnos** y tratarlo como a una familia. Si mimas a tu público, jamás tendrás que volver a preocuparte por las visitas o la publicidad. Acero cree firmemente que ese es el mejor modelo económico, uno que priorice al lector para, en última instancia, priorizar un periodismo independiente.

Inmediatamente después, el antaño miembro de *Nintendo Acción* lanza una afirmación tajante: «Tu único jefe es quien te lee, los otros van y vienen». Le asombra que para mí resulte obvio por cómo funciona *Games Tribune*, a la que señala como referente, así que invierte unos minutos más en advertirme de **las consecuencias de lo contrario**. Acero concluyó su etapa en la prensa del videojuego, al menos temporalmente, porque esta estaba viciada. Diccionario de la vida en mano, empieza a sintetizar sus últimos años en el oficio con expresiones tan contundentes como «nepotismo» y «temor a que no te contraten por ser demasiado crítico».

Cada uno de esos términos desprende hastío y presadumbre, explicitan lo quemado que Acero llega a esta entrevista. Hay historias tan duras que, de hecho, **prefiero guardarme**. No sabéis cuánto me apena percibir el cansancio de una persona a la que sigo antes incluso de plantearme juntar letras sobre videojuegos. Tampoco os hacéis una idea de lo que me motiva pensar que tengo la oportunidad de cambiar eso y retornarle una motivación que jamás debió perder. Sé que me estás leyendo, Gustavo; **lo conseguiremos**.

Mi consuelo es saber que se siente aliviado. Sin la presión de luchar por algo en lo que no cree, Acero puede volver a disfrutar de los videojuegos de Nintendo como el niño que nunca dejó de ser. Tiene margen para bailar al compás de los saltos de Mario y los espadazos de Link, pero también para ser **más crítico que nunca con la compañía a la que idolatra**. «Ser sincero en casos como el de *Super Smash Bros. Ultimate*, del que dije que se me antojaba demasiado parecido al de Wii U, me ha hecho perder algunos seguidores», me desvela. Merece la pena. Para él, ese es el precio de transmitir su visión sin ningún tipo de ataduras, algo que le satisface más que cualquier cifra con la que Twitter pueda tentarle. «Para captar y fidelizar al público hay que sobreponerse a eso y contar la verdad», asevera. Ese es el secreto de *Games Tribune* y del futuro con el que el nintendero por excelencia sueña.







Durante la entrevista, basta un nimio apunte, una mera referencia a *Super Smash Bros. Ultimate*, para que tanto Acero como yo nos pongamos a debatir sobre la situación de Nintendo. Ambos profesamos un cariño especial hacia la compañía japonesa, pero e**l amor que destila de las palabras de 'Gustarfox' es especial**. Quizá por eso, por lo mucho que adora a la empresa nipona, no se lo piensa dos veces a la hora de reprochar la actitud de la Gran N durante 2018. «Se ha echado una siesta. Empezó con siete cafés en 2017 y esta cabezada tenía que venir», valora con cierta resignación.

En cierto modo, Acero intuía que sería imposible mantener el ritmo de lanzamientos de calado con el que Nintendo entusiasmó a sus devotos. El problema radica en que las promesas de la fábrica de sueños de Kioto invitaron a fantasear con un segundo año de Switch en el que clásicos inmediatos desbordarían su catálogo. Si de verdad iba a estrenarse un gran título al mes, 2018 cerraría con otra cosecha para la historia. El entrevistado cita **nombres ante los que es imposible resistirse**, tales como *Metroid Prime 4*, *Yoshi's Crafted World* y el *Pokémon* de octava generación, entre otros. Se ha pasado de un 2017 de leyenda a un año, el presente, que «se ha sobrellevado con el lanzamiento de *third parties*». Más allá de los *ports*, la contribución de Nintendo al catálogo de Switch ha sido muy modesta. No es hasta que sostengas este número, querido lector, que habrá un par de exclusivos de renombre, superventas garantizados. *Pokémon Let's Go Pikachu! & Eevee!* y *Super Smash Bros. Ultimate* son las últimas balas de **un 2018 con la pólvora mojada**.

El primero llega condicionado por la ausencia del *Pokémon* que todos aguardaban. *Let's Go* constituye un parche, un regalo con el que compensar una promesa rota. Emocionará a los más nostálgicos, entusiasmará a quienes regresaron a la saga gracias al éxito de *Pokémon GO* y cautivará a los más pequeños. Con esas predicciones, Acero augura un éxito incuestionable para los nuevos títulos de la franquicia de Game Freak. Empero, no dejan de ser «juegos de transición», **un aperitivo que sacie el hambre de los entrenadores** hasta que se sirva el primer plato, la octava generación. «Calmará a parte de los fans hasta el año que viene, sobre todo a los más pequeños por ese aspecto infantilizado y dulcificado», vaticina el experto en Nintendo. A él, como a mí, le suscita dudas. «No me termina de convencer su propuesta. Lo que todos esperamos es el del año que viene, el *Pokémon* de verdad», concluye en su reflexión sobre la próxima aventura protagonizada por los monstruos de bolsillo.

Respecto a *Super Smash Bros. Ultimate*, más sólido a su juicio pese a ser tan similar a la cuarta entrega, Acero considera que **lo que está en duda no es su jugabilidad**. Aquello que realmente puede condicionar el éxito de este festival del porrazo es el *online* de Switch. «Me encanta *Smash*, pero nunca me ha funcionado bien su multijugador en línea y el servicio actual no tiene pinta de cambiarlo», justifica con dureza. El exredactor jefe de *Revista Oficial Nintendo* no escatima en tildar al *online* de Switch como un servicio «incompleto, deficiente y

plagado de caídas». Dichos adjetivos inutilizan mi siguiente pregunta; ya tengo claro como el agua del Lago de la Furia que **Acero no se ha suscrito al *online* de pago**. No obstante, quiero conocer todos los motivos, aquello que le impulsa a renunciar casi por completo a títulos como *Splatoon 2* y *Rocket League* y, hasta cierto punto, a parte del atractivo de *Pokémon*, *Animal Crossing*, *Mario Kart* y el propio *Smash*. No se trata solo de que no funcione en condiciones, sino de que no ofrece servicios a la altura de la competencia. Le resulta irrisorio, por ejemplo, **que la oferta de títulos clásicos se reduzca a obras de NES**. «Llevamos 30 años jugándolos hasta en seis consolas distintas. Da igual el precio; no es un incentivo, sino una broma», sentencia crítico. En Wii U, recuerda, hay una Consola Virtual mucho más completa, plagada de juegos de todas las épocas y consolas clásicas. Y el chat de voz, otro de los presuntos atractivos del *online* de Switch, es más anticuado que el que estrenó *Metroid Prime: Hunters* en DS. «Nintendo no debería cobrar ni un céntimo por un servicio así».

No me hubiera gustado cerrar la entrevista con el sabor amargo del último tema. Me decido a detener la grabación y a charlar por el mero placer de hacerlo, a disfrutar de la pasión que ambos compartimos por Nintendo. **He tomado la decisión acertada**. Comenzamos a intercambiar memorias sobre nuestros primeros juegos y consolas. Él me habla enamorado de *Super Mario 64*, su obra favorita, mientras yo le relato mis aventuras en Hoenn. Casi sin darnos cuenta, ese maravilloso viaje por el legado de Nintendo nos devuelve al presente para hilvanar anécdotas con Switch. Nos perdemos en las vastas llanuras del Hyrule de *Breath of the Wild*, aunque pronto emprendemos una odisea por otros mundos en compañía de Mario.

Me cuesta llamarlo por su apellido en estas últimas líneas, quizá porque en los suspiros finales de nuestra entrevista me encuentro con **un aficionado a los videojuegos**. Alguien como tú y como yo, que disfruta de la ludoficción por encima de todas las cosas. Embelesado, atiendo a Gustavo mientras me detalla lo que experimentó en Nueva Donk, capital del Reino Urbano de *Super Mario Odyssey* y hogar de una de las fases más especiales y nostálgicas de cualquier obra de Nintendo. Esa en la que cada Mario se aventura en una orgía bidimensional, una oda a su leyenda. En su ascenso hacia la cima del edificio, guiado por la dulce voz de Pauline, cada píxel se torna homenaje y cada rincón de la pantalla exuda cariño por la iconografía nintendera. De las palabras de Gustavo intuyo que completar ese nivel fue **como besar al amor de su vida**, Nintendo, y reivindicar su amor eterno por ella.

Solo entonces, cuando consigo sonsacarle una sonrisa y dejarle un buen sabor de boca, decido que la entrevista ha llegado a su fin. He conocido al exredactor jefe de *Nintendo Acción*, un profesional al que admiro, pero sobre todo **he compartido una tarde con Gustavo**, compañero de viaje con el que, sin saberlo, he gozado de cientos de aventuras. Bien en persona, en estas páginas o en uno de esos reinos de fantasía; volveremos a vernos. De nintendero a nintendero; **es una promesa**. ●





FALLOUT_ POSAPOCALIPSIS

UN FUTURO DESOLADOR A LA PAR QUE DIVERTIDO

ORIGINAL DE PLAYSTATION
POR **JAVIER** BELLO

Hecatombe nuclear, apocalipsis atómico, el fin de la humanidad. El miedo a la destrucción de todo el mundo conocido fue un factor muy presente durante la época de la Guerra Fría, momento histórico en el que las grandes superpotencias llegaron a amasar **un arsenal nuclear** capaz de reducir el planeta a cenizas de llegar a utilizarse.

Este sentimiento **inspiró el nacimiento de filmes** como *2024: Apocalipsis nuclear (Un muchacho y su perro)* o *Mad Max: Salvajes de autopista*, donde la acción transcurría en un mundo devastado por el cataclismo atómico. **Dentro del mundo del cómic** hemos tenido sátiras sobre este futuro como *Juez Dreed* y la sociedad nacida en megaciudades rodeadas de yermos creados por la devastación nuclear; o *Watchmen*, situado en esa era de tensión y paranoia, donde su villano ideaba un complejo plan para prevenir la guerra atómica entre las potencias.

Con la llegada de estas y otras obras que giraban alrededor de este concepto, comenzó a popularizarse el **género de los futuros distópicos y posapocalípticos**. Oscuras realidades donde la humanidad tenía que adaptarse y convivir con la radiación, monstruos mutantes, la escasez de recursos y las constantes luchas por ellos. Transitado el mundo del cómic y del cine, era por fin el turno de los videojuegos.

En 1988, Interplay Entertainment lanzó **el primer juego de este género: *Wasteland***. Encarnando a un grupo de *rangers* estadounidenses que habían sobrevivido a los bombardeos, atravesaríamos el suroeste de los EE.UU. en busca de remanentes de civilización, reclutando nuevos integrantes y ayudando a los enclaves que íbamos encontrando. Incluso con las limitaciones técnicas de la época, contaba con detalles como que los cambios que ocasionáramos **fueran persistentes** o que contáramos con múltiples formas de superar obstáculos haciendo uso de habilidades o equipos específicos.

El juego fue muy bien recibido y, en 1990, Electronic Arts intentó hacer una secuela bajo el título *Fontain of Dreams*, pero en la que no trabajó ningún creativo del juego original y que finalmente no se se anunció como continuación del mismo, obteniendo resultados muy discretos.

Finalmente, sería en 1997 cuando Interplay volvería a tomar las riendas con el título que desarrolló como **heredero espiritual** de *Wasteland* y uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos: ***Fallout***.

IMAGEN: BLACK ISLE STUDIOS

«¡Bienvenido al refugio del futuro!». Con esta entusiasta frase nos recibía el manual de instrucciones de *Fallout*. Siguiendo el hilo de acontecimientos antes descrito, el universo que Interplay nos presentaba **se parecía mucho al nuestro**, con algunas diferencias a destacar. En primer lugar, China sustituía a la Unión Soviética como la superpotencia rival de Estados Unidos, manteniendo el choque ideológico entre comunismo y capitalismo. Segundo, en este mundo la humanidad se había vuelto **sobredependiente de la energía nuclear y los combustibles fósiles**. La tecnología se estancó en ese campo, resultando en décadas de abuso energético que terminaron por agotar los recursos del planeta.

Con el comienzo de la escasez, multitud de gobiernos del mundo comenzaron a desplomarse y ser absorbidos por las dos potencias, que no tardaron en iniciar una guerra por el control de los elementos energéticos. Finalmente, cuando la balanza comenzó a decantarse en favor de EE.UU., llegó **el fatídico momento** que el mundo llevaba aguardando durante años. Nunca se supo quién fue el primero en atacar, pero el resultado fue el mismo. El 23 de octubre de 2077, miles de misiles nucleares surcaron los cielos haciendo llover fuego nuclear sobre la totalidad del globo. **En menos dos horas, la humanidad fue arrasada**.

"APOCALIPSIS NUCLEAR EN UNA REALIDAD ALTERNATIVA PECULIAR"

Podía haber sido el fin de la civilización humana, pero no fue así, gracias a la construcción de **ciudades-refugio** denominadas *Vaults*, concebidas para permitir la supervivencia de la población. El plan consistía en aguardar, protegidos bajo tierra, a que la radiación disminuyera lo suficiente como para permitir emerger al exterior con seguridad y reconstruir el mundo.

El Refugio 13 tenía esa intención, pero había un problema. El chip de purificación de agua se había averiado y no tenían recambios. Así que **alguien tendría que salir al exterior** en busca de uno nuevo. ¡Felicidades, ciudadano! De ti depende encontrar dicho artefacto en los yermos o todos pereceremos. ¿No te parece emocionante?

FICHA TÉCNICA



Título original:
Fallout
Desarrolla
Black Isle Studios
Distribuidora
Interplay Entertainment
—
Director
Feargus Urquhart
Productor
Tim Cain
Brian Fargo
Diseñador
Christopher Taylor
Compositor
Mark Morgan
—
Plataforma
PC, Macintosh
Lanzamiento
30 de septiembre de 1997

Después de crear a nuestro personaje, el juego arrancaba justo después de que el líder del refugio nos diera unas escuetas direcciones de dónde podemos empezar a buscar el chip, para, a continuación, darnos con la puerta en las narices. Como juego de la vieja escuela, ***Fallout* no nos llevaba de la mano** y desde el primer minuto teníamos libre albedrío para encarar la aventura como quisiéramos.

El comienzo era muy duro. El mapa a explorar era enorme, pudiendo tomarnos varios días en desplazarnos de una localización a otra. Con la salvedad de que nos dieran indicaciones precisas, **era muy fácil desperdiciar tiempo** recorriendo cada cuadrante y toparnos además con encuentros aleatorios, que incluían desde saqueadores hasta bestias de los yermos o extravagantes hallazgos.

Si hago énfasis en el desperdicio del tiempo es porque este era limitado. **Contábamos con 150 días** para que el suministro de agua del refugio se agotase, terminando la partida si no localizábamos el chip a tiempo. Una vez conseguido, volvía a iniciarse un nuevo contador oculto. En esta ocasión, teníamos 500 días para acabar con la amenaza supermutante antes de que encontraran nuestro refugio y lo destruyeran. Pero esto último **solo era así en la versión original**, ya que con una actualización cambiaron esta cifra a 13 años para poder disfrutar del título sin agobios. A pesar de todo, fue un detalle muy interesante, ya que los mutantes iban destruyendo asentamientos conforme pasaba el tiempo, impidiendo que pudiéramos hacer varias misiones o conseguir el mejor final para cada uno de ellos. Sin duda, una obra que **invitaba a rejugarla luchando contra el reloj**.

UNA DE LAS JOYAS DEL ROL OCCIDENTAL

FALLOUT ES **EL REFERENTE DEL GÉNERO**

La obra de Black Isle Studios se enfocó en dar al jugador la libertad de jugar a su antojo, con numerosas herramientas y mecánicas para resolver cada conflicto, lo que ofrecía una rejugabilidad inmensa.



Esto conseguía que cada una de **nuestras decisiones** tuviera mucho más peso y nos obligara a valorar cuándo hacer según qué encargos si nos iban a obligar a ir hasta la otra punta del mapa. Además, en este aspecto *Fallout* era más que sobresaliente.

Cada misión contaba con **múltiples formas de resolverla**, tanto por las opciones que nos planteaban como por las capacidades de nuestro personaje. Si éramos carismáticos e inteligentes, contábamos con muchas más opciones de diálogo y negociación que abrían vías diplomáticas para resolver conflictos. Si por otro lado éramos habilidosos, podíamos colarnos en casi cualquier sitio y robar a quien hiciera falta para obtener lo que necesitáramos conseguir. Si todo fallaba, la violencia y la confrontación directa siempre eran una opción.

Ser minucioso buscando información tenía su recompensa. No solo podíamos leer aspectos del trasfondo muy interesentes sobre el universo *Fallout*, sino que también podían darnos soluciones adicionales a las misiones. De hecho, si hallábamos pruebas de que los mutantes eran estériles y se lo demostrábamos a su líder durante la confrontación final, podíamos convencerle para que cesara sus planes y autodestruyera su base.

Estos momentos son el punto fuerte de *Fallout*. Lo que hagamos, con quién hablemos y el tiempo que empleemos en hacerlo, deja su huella en el mundo. Toda acción tiene su consecuencia, capturando la magia del rol a la perfección.

Mecánicamente hablando, el juego era algo ortopédico incluso para la época. Como dije antes, el comienzo es brutal. Sin habilidades, sin apenas indicaciones, con un puñado de balas y un cuchillo, dar nuestros primeros pasos cuesta lo suyo. Pero resultaba inmensamente gratificante cuando superábamos estas dificultades. El juego no era equilibrado, empezábamos siendo débiles y estando casi indefensos, pero una vez adquiríamos veteranía se le daba la vuelta a la balanza en la mayoría de escenarios. E incluso con esta dura curva de dificultad, sabiendo sacar partido de sus sistemas y las variadas formas de resolver misiones, con un poco de ingenio podíamos estar en forma muy rápido.

Aunque he dejado esto para el final, ***Fallout* también derrochaba personalidad**, con su estética y sus guiños a montones de cómics, libros, películas y series. En esta primera entrega esto estaba especialmente presente en su mascota *Vault-Boy,* los refugios y sus trajes, con una apariencia extraída de los comics de ciencia ficción de mediados del Siglo XX. Por supuesto, también destacan los huevos de Pascua que podíamos encontrar aleatoriamente por el mapa, con referencias a Elvis, Godzilla, Doctor Who y hasta los Monty Python.

Fallout fue uno de los pistoletazos de salida que iniciaron el auge del RPG occidental. No solo fue un pionero, sino un referente indiscutible del género, considerado todavía hoy como uno de los mejores. ■

"LOS CAMEOS Y REFERENCIAS SE CONVERTIRÍAN EN UNA DE SUS SEÑAS DE IDENTIDAD"

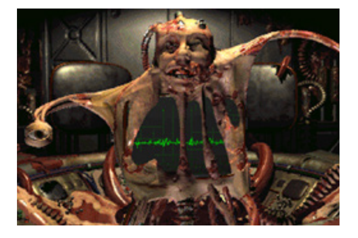
Imágenes del juego



Huevos de Pascua por doquier

—

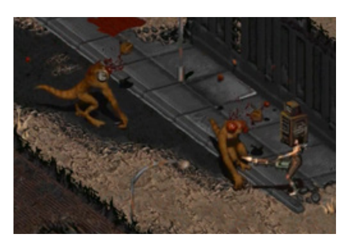
Mientras recorremos el mapa, es probable que nos tropecemos más de una vez con elementos peculiares y con abundantes guiños a otras obras, como la TARDIS del *Doctor Who*, entre otras referencias igual de curiosas.



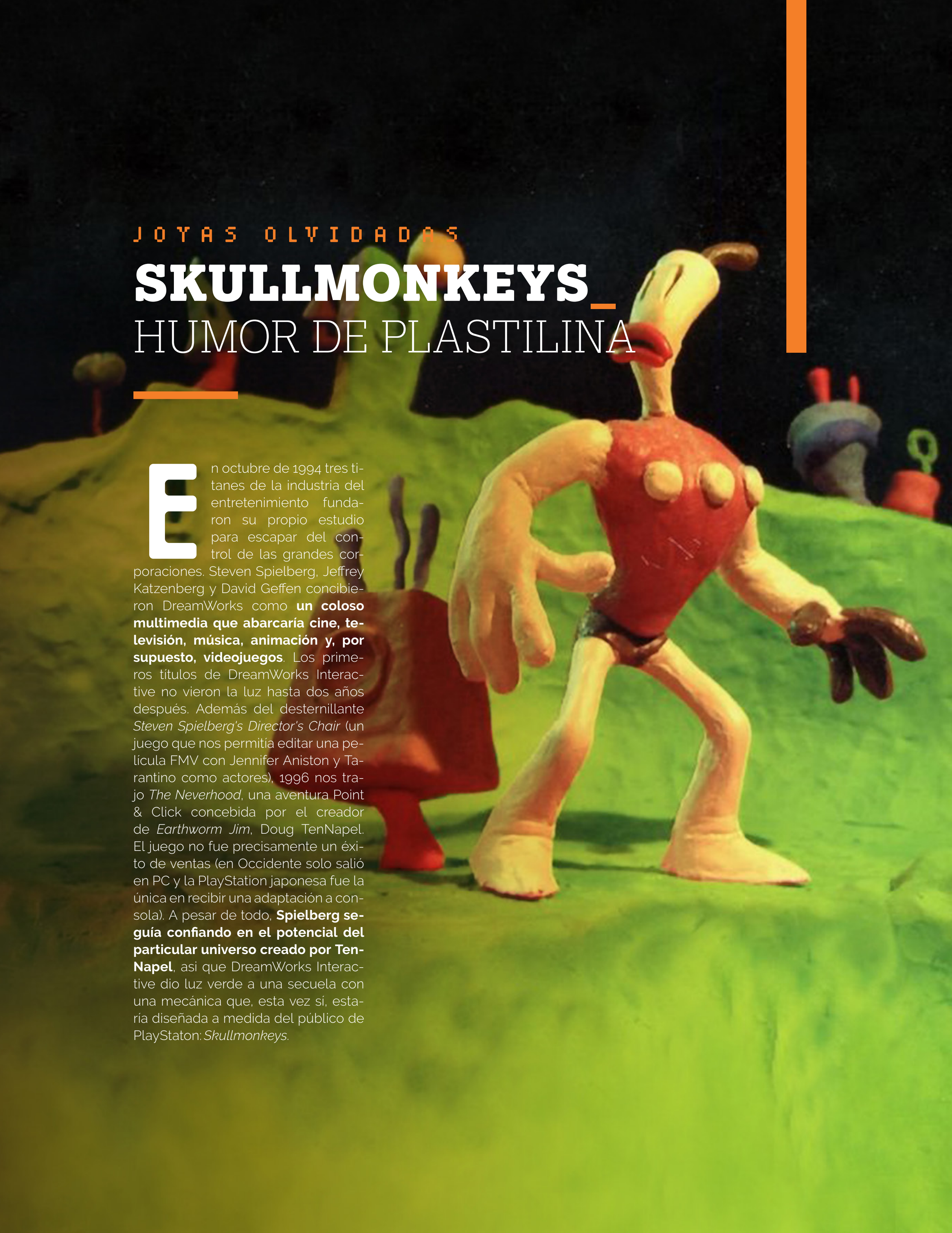
El creador de los supermutantes conocido como 'El Maestro' presentaba una apariencia completamente grotesca y aterradora, haciendo más memorable su confrontación.



Nuestro nombre no importaba, el héroe o heroína sería conocido como 'El morador del refugio', iniciando la tradición de dar un título icónico a cada protagonista de la serie.



El *gore* podía regularse en las opciones, pero subido al máximo —o si teníamos el rasgo de *bloody mess*— podíamos hacer auténticas carnicerías con nuestros enemigos.

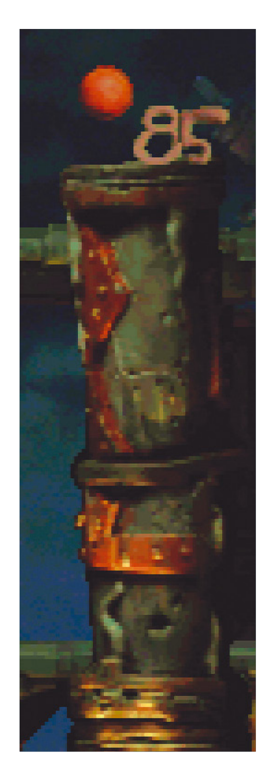


JOYAS OLVIDADAS

SKULLMONKEYS_

HUMOR DE PLASTILINA

En octubre de 1994 tres titanes de la industria del entretenimiento fundaron su propio estudio para escapar del control de las grandes corporaciones. Steven Spielberg, Jeffrey Katzenberg y David Geffen concibieron DreamWorks como **un coloso multimedia que abarcaría cine, televisión, música, animación y, por supuesto, videojuegos**. Los primeros títulos de DreamWorks Interactive no vieron la luz hasta dos años después. Además del desternillante *Steven Spielberg's Director's Chair* (un juego que nos permitia editar una película FMV con Jennifer Aniston y Tarantino como actores), 1996 nos trajo *The Neverhood*, una aventura Point & Click concebida por el creador de *Earthworm Jim*, Doug TenNapel. El juego no fue precisamente un éxito de ventas (en Occidente solo salió en PC y la PlayStation japonesa fue la única en recibir una adaptación a consola). A pesar de todo, **Spielberg seguía confiando en el potencial del particular universo creado por TenNapel**, asi que DreamWorks Interactive dio luz verde a una secuela con una mecánica que, esta vez sí, estaría diseñada a medida del público de PlayStaton: *Skullmonkeys*.




ORIGINAL DE PLAYSTATION

POR **BRUNO**SOL

> "TENNAPEL Y CÍA UTILIZARON MÁS DE TRES TONELADAS DE ARCILLA"

Douglas TenNapel aún no había cumplido los 30 cuando abandonó Shiny Entertainment y dejó atrás su creación más famosa hasta la fecha, *EarthWorm Jim*. Lo hizo descontento con la gestión que estaba haciendo David Perry de la compañía. TenNapel y otros veteranos del estudio (entre ellos Stephen Crow, el padre de los miticos *Firelord* y *Starquake*) fundaron The Neverhood Inc en 1995. Con el éxito de *Earthworm Jim* como tarjeta de presentación (un fenómeno transmedia que abarcaba videojuegos, muñecos, cómics y una serie de TV), **Doug acudió a Spielberg en busca de financiación** para poner en marcha el primer proyecto de su nuevo estudio. El Rey Midas puso los fondos necesarios para convertir en videojuego unos bocetos que TenNapel había creado en 1988, aunque Klaymen y el resto de personajes del universo de *The Neverhood* no nacieron dentro de un ordenador, sino a partir de un método mucho más artístico (y bíblico): la arcilla. Hasta tres toneladas de este material utilizaron TenNapel y su equipo para crear al elenco y los escenarios del juego. Emplearon posteriormente una cámara digital para capturarlo todo y trabajar desde el ordenador. La mecánica *point & click* de *The Neverhood* no era muy atractiva para el jugador de consola, así que, con la excepción de la PS nipona (donde el juego fue rebautizado como *Klaymen Klaymen*), el juego se convirtió en una exclusiva de PC. Con su secuela pasaría exactamente lo contrario: ***Skullmonkeys* se diseñó específicamente para PlayStation con una mecánica furiosamente plataformera**. De hecho, se mataba a los enemigos, los simios calavéricos a los que hace referencia el título, saltando sobre ellos, al estilo Mario.

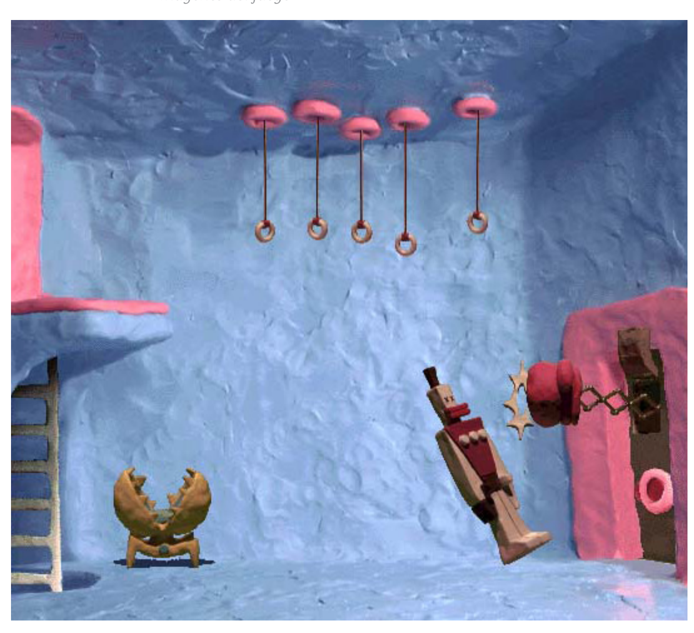
DreamWorks Interactive acababa de arrrasar en ventas con *El Mundo Perdido: Jurassic Park*, de modo que se las prometían muy felices con la nueva ocurrencia del padre de *Earthworm Jim*. Con lo que no contaban es que es incluso el género más explotado de la historia de los videojuegos, las entrañables plataformas 2D, podía convertirse en una desconcertante obra de arte en manos de gente tan chiflada como TenNapel y compañía. Aquellos que no habían visto previamente *The Neverhood* (prácticamente el 98% del público de PlayStation) se quedaron ojipláticos ante **el delirante espectáculo de arcilla y animación *stop-motion*** que desplegaba la intro de *Skullmonkeys*. En ella se nos muestra cómo Klogg, el villano de la primera entrega, se deja caer, nunca mejor dicho, sobre el planeta Idznak, lo que cautiva a sus simiescos habitantes. A todos menos a uno, el único ser inteligente de su raza, el cual se encarga de alertar a Klaymen y reclamar su ayuda.

De la arcilla
a PlayStation

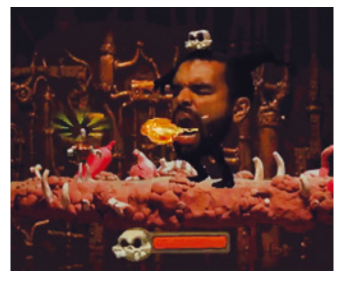
DreamWorks quería un simple plataformas 2D para todos los públicos, pero TenNapel y su gente tenían planes mucho más ambiciosos...

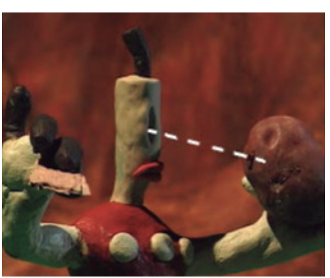
En contraste a lo que suele ser habitual en los *arcades* de plataformas, *Skullmonkeys* es sorprendentemente oscuro. Aquí no hay montañitas con caritas sonrientes ni coloridos bosques: los más de 90 niveles que llega a recorrer Klaymen a lo largo del juego son deliciosamente siniestros, el producto de la desbordante imaginación de TenNapel y sus colegas, que volvieron a gastar toneladas de arcilla para crear **una sucesión de hilarantes secuencias de vídeo *stop-motion*** (el prólogo del juego no habría desentonado en Planeta Imaginario, aquel mítico programa de la TVE ochentera), además de los enemigos, y los elementos que darían forma a los escenarios, una vez digitalizados a través de una cámara. **En DreamWorks querían un plataformas 2D de corte clásico y en The Neverhood Inc. se lo tomaron al pie de la letra:** Klaymen corre, salta y ocasionalmente puede utilizar diversos ítems especiales que va recogiendo. El halo nos hace ser inmunes al primer toque enemigo, podemos lanzar las bolas que vayamos acumulando, al igual que los pájaros que formaremos con nuestras manos (y que se dirigen automáticamente hacia los enemigos). El espíritu chiflado de *Earthworm Jim* está presente en ítems como el escudo de hamsters, los clones a base de ▸

Imágenes del juego









The Neverhood: el origen de Klayman



Aunque ya han pasado 22 años desde su lanzamiento, The Neverhood ha envejecido estupendamente, sobre todo en comparación a los entornos poligonales que presentaban la mayoría de sus coetáneos. Con ayuda del puntero nuestro objetivo era guiar a Klayman a través de sucesivas pantallas repletas de trampas, en entornos construídos originalmente con arcilla y posteriormente digitalizados a través de una cámara. Earthworm Jim nació de los acetatos de los animadores, mientras que Klayman lo hizo a partir de un puñado de barro.

pedos o el superpoder que convierte a Klaymen, durante unos segundos, en una mole de musculosa arcilla capaz de eliminar a todos los enemigos de la pantalla con solo cerrar el puño. Incluso hay una fase de bonus especial que nos traslada a 1970. **El desparrame alcanza sus mayores cotas en el duelo contra Joe-Head-Joe**, un jefazo que usa como cuerpo la cabeza digitalizada de Joseph Sanabria, uno de los diseñadores del juego.

Skullmonkeys volvió a estrellarse en las listas de ventas, tras debutar en la tiendas norteamericanas en enero de 1998 (a Europa un mes después). Era demasiado oscuro y difícil para atraer a los críos y tampoco debemos olvidar que **en 1998, el público y buena parte de la prensa solo tenía ojos para los entornos poligonales**. Un *arcade* de plataformas 2D como *Skullmonkeys* era una *rara avis* en un mercado obsesionado con los entornos tridimensionales. Aun así, el juego contó con un elemento extra que acabó convirtiéndolo en un título de culto: **la extraordinaria banda sonora compuesta por Terry Scott Taylor**. Este compositor y productor ya nos había deslumbrado con la música de *The Neverhood*, pero con *Skullmonkeys* se desmelenó por completo. Firmó una sucesión de melodías tan siniestras como cautivadoras que no habrían desentonado en la Cara B del primer disco que grabó Robert Johnson tras vender su alma al Diablo. Hasta la ronda de bonus es amenizada ¡por una inquietante nana!

Al igual que sucedió con el port PlayStation de *The Neverhood*, *Skullmonkeys* vio la luz en Japón (concretamente en agosto de 1998) bajo el sello de Riverhillsoft, con el éxotico título de *Klaymen Klaymen 2: Skullmonkey no Gyakushuu*, e incluso tuvo una reedición a precio económico un año más tarde. Los nipones sí llegaron a apreciar la obra de TenNapel como se merecía, y de hecho, **Riverhillsoft recuperó a los personajes para lanzar en noviembre de 1999 *Klaymen Gun-Hockey***, una suerte de *air hockey* para PlayStation que permaneció inédito en Occidente.

La trayectoria de The Neverhood Inc. llegó a su fin a finales de 1999 con el lanzamiento de *Boombots*, un juego de lucha 3D (con estética claymation) que fracasó miserablemente en ventas, bajo la marca de SouthPeak Games, aunque incluía entre sus personajes seleccionables al mismísimo Klaymen. La banda sonora de este nuevo título también corrió a cargo de Terry Scott Taylor, quien acabaría recopilando la música del juego, además de los inolvidables temas de *The Neverhood* y *Skullmonkeys*, en *Imaginarium: Songs from the Neverhood*, un doble CD absolutamente memorable que llegó a las tiendas en 2004 de la mano de Stunts Records.

El descomunal éxito de *Medal of Honor* hizo que Electronic Arts sacara la chequera a pasear y adquiriera DreamWorks Interactive en el año 2000 (tras la compra rebautizaron el estudio como EA Los Angeles). El gigante norteamericano prefirió seguir exprimiendo la vaca con sucesivas entregas de *MoH* (e incluso lanzaron el puzle *Boom Blox*, basado en otra de las ideas de Steven Spielberg) antes que retomar el universo de *The Neverhood*. **Doug TenNapel aparcó el desarrollo de videojuegos para centrarse en su exitosa carrera como guionista e ilustrador**, tanto en el campo de los cómics como en series de animación. De hecho, trabajó en la adaptación televisiva de *Ape Escape* y escribió el guion de uno de los capítulos de *Hora de Aventuras*.

"SU MÚSICA CONVIRTIÓ *SKULLMONKEYS* EN UN JUEGO DE CULTO"

En 2013 TenNapel se reunió con sus antiguos camaradas Mike Deitz y Ed Schofield para presentar el kickstarter de *Armikrog*, una nueva aventura *point-and-click* llamada a ser el sucesor espiritual de *The Neverhood*. El *crowdfunding* recaudó casi un millón de dólares y el juego acabó viendo la luz en PC en septiembre de 2015, y un año más tarde en PlayStation 4, Xbox One y Wii U. Por desgracia, tampoco fue un éxito de ventas.

Dado el nulo interés de EA por recuperar *The Neverhood* y *Skullmonkeys* (el primero no está disponible en Steam, Origin o GOG y el segundo ni aparece en la PlayStation Store), la única manera de disfrutar de ambos juegos pasa por bucear en páginas de abandonware (en el caso de PC) o acudir al mercado coleccionista en busca de alguna copia de segunda mano de *Skullmonkeys*. En eBay es fácil encontrar algunas en un estado bastante decente por un precio de unos 40 euros o menos, y creedme: merece la pena el desembolso. El juego sigue siendo un auténtico desafío y una rareza dentro del catálogo de PlayStation. En el momento de escribir estas líneas aún no se ha desvelado el listado de juegos que incluirá PlayStation Classic, pero dudo mucho que el juego de TenNapel se encuentre entre ellos. Aunque de tener esa segunda oportunidad tanto los que se lo perdieron en su día como las nuevas generaciones podrían descubrir un plataformas 2D verdaderamente único. ■



"ARMIKROG: EL SUCESOR"

Ante la imposibilidad de recuperar la licencia original, TenNapel y otros veteranos de The Neverhood Inc **recuperaron el espíritu de Klaymen** e incluyeron la mecánica de puzles y los modelos creados con arcilla en Armikrog, un proyecto nacido en 2013 a partir de un kickstarter. Tras recaudar casi un millón de dólares, el juego llegó a PC, PS4, Xbox One y Wii U, aunque no tuvo demasiado éxito comercial.

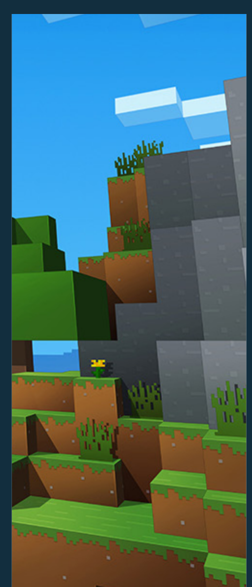


SOÑANDO Y DIVULGANDO

TWO POINT HOSPITAL

POR **DANIEL**ROJO

Los videojuegos de simulación simplifican profesiones o actividades complejas para hacerlas disfrutables a paladares con un interés superficial. *Two Point Hospital*, además de homenajear al mítico *Theme Hospital*, consigue hacernos valorar más el hecho de que algo tan complejo como un hospital pueda siquiera llegar a funcionar, y lo hace enfrentándonos ante todo tipo de planteamientos que reflejan situaciones perfectamente reales.

LA SIMULACIÓN COMO COMPLEMENTO DE LA REALIDAD

A través de la simulación, podemos experimentar aquello que no hemos querido o podido abordar en profundidad en la vida pero nos interesa de un modo superficial e idealizado.

Minecraft me parece un juego fascinante tanto por sus cualidades intrínsecas como por todo lo que ha significado para el medio y, en particular, para los indies. Más que un videojuego, pronto se convirtió en una suerte de software en el que poder crear **cualquier experiencia imaginable**, especialmente desde que se implementaran los bloques de comandos. No obstante, a mí siempre me ha interesado jugar la versión supervivencia estándar; construir un hogar lo más bonito posible y un sistema de cultivos y ganado eficiente.

Cierto día consideré que enseñarle mi granja de cerdos cúbicos a una amiga iba a hacer que aquella obra se convirtiese en el juego de su vida. Y, lejos de ese ideal, tras un rato de meticulosa observación decidió contestarme con algo como: «*Me interesan los videojuegos en los que hago* ***cosas que no puedo hacer en la vida real****, no para jugar a las casitas*».

En ese momento pensé que lo que decía mi amiga no era cierto, en parte porque su intención era claramente despectiva. Sin embargo, ahora creo que lo que ella decía era totalmente verídico en el sentido en que, sí, yo también juego para vivir experiencias inolvidables a las que no tengo acceso en mi vida diaria, pero es que una rutina cultivando trigo y cuidando al ganado me parece **bastante más apasionante** que la de un superhéroe. Claramente, mi amiga no opinaba lo mismo, pero la idea de fondo es igual.

Pensando un poco en mis gustos videolúdicos, todo encaja. Siempre he querido tener mascotas y, sin embargo, en mi casa jamás se le ha permitido la entrada a ninguna. Quizás por eso, cuando era pequeño, me moría de ganas de comprarme la Nintendo DS tan solo para jugar a *Nintendogs*. De igual modo, desde hace muchos años fantaseo con tener un huerto propio, cosa que viviendo en un piso de una gran ciudad no es particularmente sencilla. Parece natural entonces que juegos como *Stardew Valley* me supongan verdaderos sueños húmedos. ***'Jugar a las casitas'*** **es, para mí, fascinante.**

Tal y como está configurado el mundo, estamos obligados a **especificar demasiado nuestras vidas,** a ser los mejores en aquello a lo que nos vamos a dedicar. Esto, que tiene sentido para conformar una sociedad eficiente, hace que nos dejemos en el tintero muchas cosas por hacer que podrían interesarnos en mayor o menor grado.

Yo he decidido ser físico y músico porque es lo que más me apasiona, pero desde un punto de vista meramente superficial **veo interesantes muchas otras cosas que posiblemente jamás aprenderé**: desde defender a un cliente



en un pleito hasta diseñar edificios, pasando por interpretar obras teatrales o hacer un trasplante de corazón. Aunque sea desde un punto de vista excesivamente romántico, esas tareas y muchísimas otras me resultan muy atractivas. El problema radica en que, posiblemente, esa actividad que parece tan divertida o bien **no lo es tanto** en la realidad o bien lleva tras ella una **inmensa cantidad de trabajo y estudio previo** por el que, en la mayoría de los casos, no estaría dispuesto a pasar.

Al final, los videojuegos —y, en particular, los de simulación—, se encargan de **simplificar** en mayor o menor medida esas tareas que a muchos pueden atraernos, **lo que resalta la parte idealizada frente al tedio.** Así, en un juego como *Stardew Valley*, pasamos mucho tiempo sembrando, recolectando y vendiendo cuando, en la cruda realidad, lo pasaríamos labrando, retirando malas hierbas y rezando por que no aparezca plaga alguna.

Es aquí donde entra ***Two Point Hospital,*** sucesor espiritual del clásico *Theme Hospital*, un juego cuyo objetivo es la adecuada gestión de un hospital. Toda esta disertación previa va dirigida a dar explicación a que un título como este, cuyo único interés intrínseco es tener cierto carisma, me resulte

"LA SIMULACIÓN RESALTA LO IDEALIZADO FRENTE AL TEDIO"

tan disfrutable.

Seguramente tenga que ver con que, si descarté desde niño dedicarme a la medicina, fue tan solo debido a mi escasa tolerancia a la sangre. Del mismo modo, la facilidad a la hora de tomar cualquier decisión —especialmente en cuestiones de poca importancia— no es una de mis virtudes, pese a que es una cualidad que admiro profundamente. Así, de alguna forma, ***Two Point Hospital*** **sirve como contacto tangencial** con un mundo que me llama la atención, pero al que no puedo dedicarle parte de mi vida.

A menudo, esta clase de juegos no solo sirven para darnos ese dulce caramelo que la vida nos presenta bastante más amargo, sino que también suelen cumplir una **función divulgadora.** En el caso de *Two Point Hospital*, no hablo de aprender ningún concepto relacionado con anatomía, fisiología, histología o economía, sino de conocimientos simplificados sobre **el modo en que funciona un hospital** y la serie de elementos que hay que tener en cuenta para optimizar el rendimiento de este.

Lo primero que el título nos enseña es que **los factores estrictamente médicos no son los únicos** que participan en la salud de los pacientes. Por un lado, para que el personal se emplee al máximo es crucial que todos ellos estén satisfechos con su salario y las condiciones de trabajo, así como que dispongan de un tiempo de descanso de calidad. Por otro, los propios enfermos tendrán más probabilidad de sanar si su ánimo no se ve menguado por unas esperas desesperantes o si tienen a su disposición un entorno hospitalario limpio.

Estos factores son importantes, pero **enormemente secundarios**, lo que indica que en ningún caso el estado anímico cura o reparte cánceres a diestro y siniestro tal y como está de moda asegurar hoy en según qué congresos *alternativos*. No lo digo yo, lo dice *Two Point Hospital*.

Por otro lado, los perfiles profesionales y personales de cada trabajador son muy diversos y es necesario aprovecharlos para optimizar las tareas de cada uno. Por ejemplo, determinados médicos serán muy eficientes detectando enfermedades, pero no tanto

UNA FUNCIÓN DIVULGADORA

GUÍA PRÁCTICA DE GESTIÓN HOSPITALARIA

a la hora de tratarlas y, del mismo modo, ciertos bedeles se sienten más cómodos arreglando máquinas antes que fregando suelos y regando plantas.

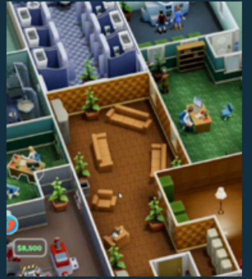
Por si fuera poco, contratar en vano a un trabajador demasiado cualificado se paga a través de un salario estratosférico que quizás podemos evitar. Y sí, aunque mezclar el dinero con la salud de la gente puede sonar diabólico, la triste realidad es que **salvar vidas vale dinero**, y si no controlamos bien lo que estamos gastando tendremos que recurrir a préstamos, con sus correspondientes intereses.

A propósito de los bedeles, *Two Point Hospital* evidencia **la importancia de tantos trabajadores hospitalarios que no son médicos.** A menudo, las mayores complicaciones vendrán por falta de enfermeros para pinchar, dispensar medicinas y cuidar de la enfermería. Otras muchas veces, el descontrol llega por un exceso de suciedad producido por no dar la importancia que se merece a los bedeles. **Un hospital es una gran máquina**, y todos sus elementos son indispensables para funcionar, independientemente del tamaño y forma de cada engranaje.

Por último, la gran enseñanza que da el juego es que **no todo es predecible**. Pese a que, en general, hay una fluencia homogénea de enfermos de cada clase, en cualquier momento puede suceder una catástrofe concreta que haga aparecer en el hospital, de repente, muchos más pacientes con una enfermedad determinada para cuya cura tan solo se dispone de una sala en el centro, saturando las salas de espera y rompiendo el equilibrio homeostático que tanto cuesta mantener.

Por si estas indeterminaciones estadísticas no fueran suficientes, lo cierto es que la cura de una enfermedad siempre es un factor probabilístico. A veces tendrás todo bajo control, las máquinas mejor preparadas a manos de los profesionales de mayor cualificación y, sin embargo, un paciente morirá, sin más, porque **no siempre es posible sanarle.** La primera sensación será de tristeza, pero pronto se tornará en rabia: otro año más que no te darán el premio a hospital sin bajas. ■

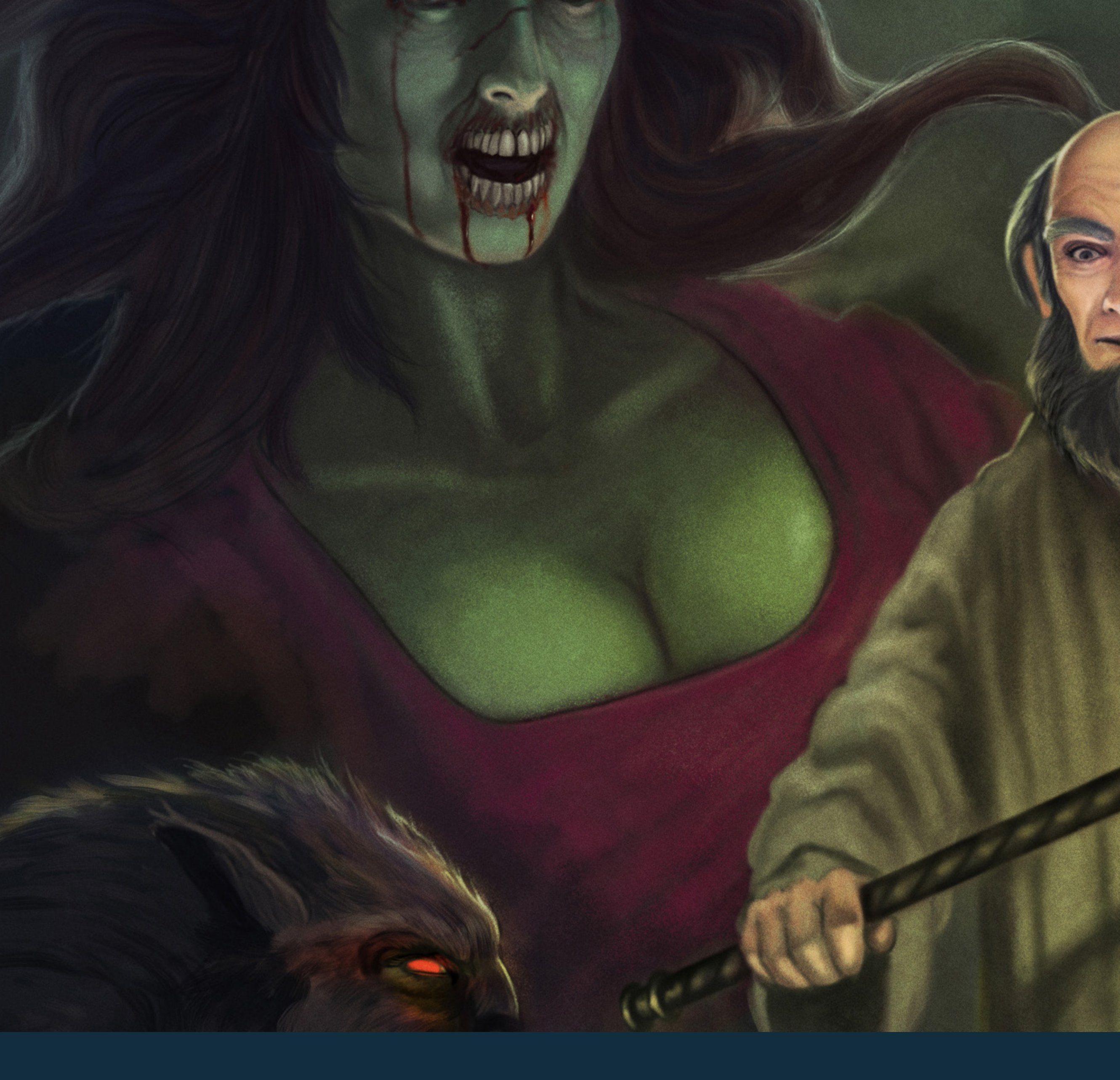




La evasión del rigor como bandera

—

Two Point Hospital no pretende enseñar conocimientos técnicos. De hecho, lo elude a toda costa. En sustitución, utiliza un registro cómico para todas las enfermedades, pudiendo padecer cubismo, payasitis o pixelación.

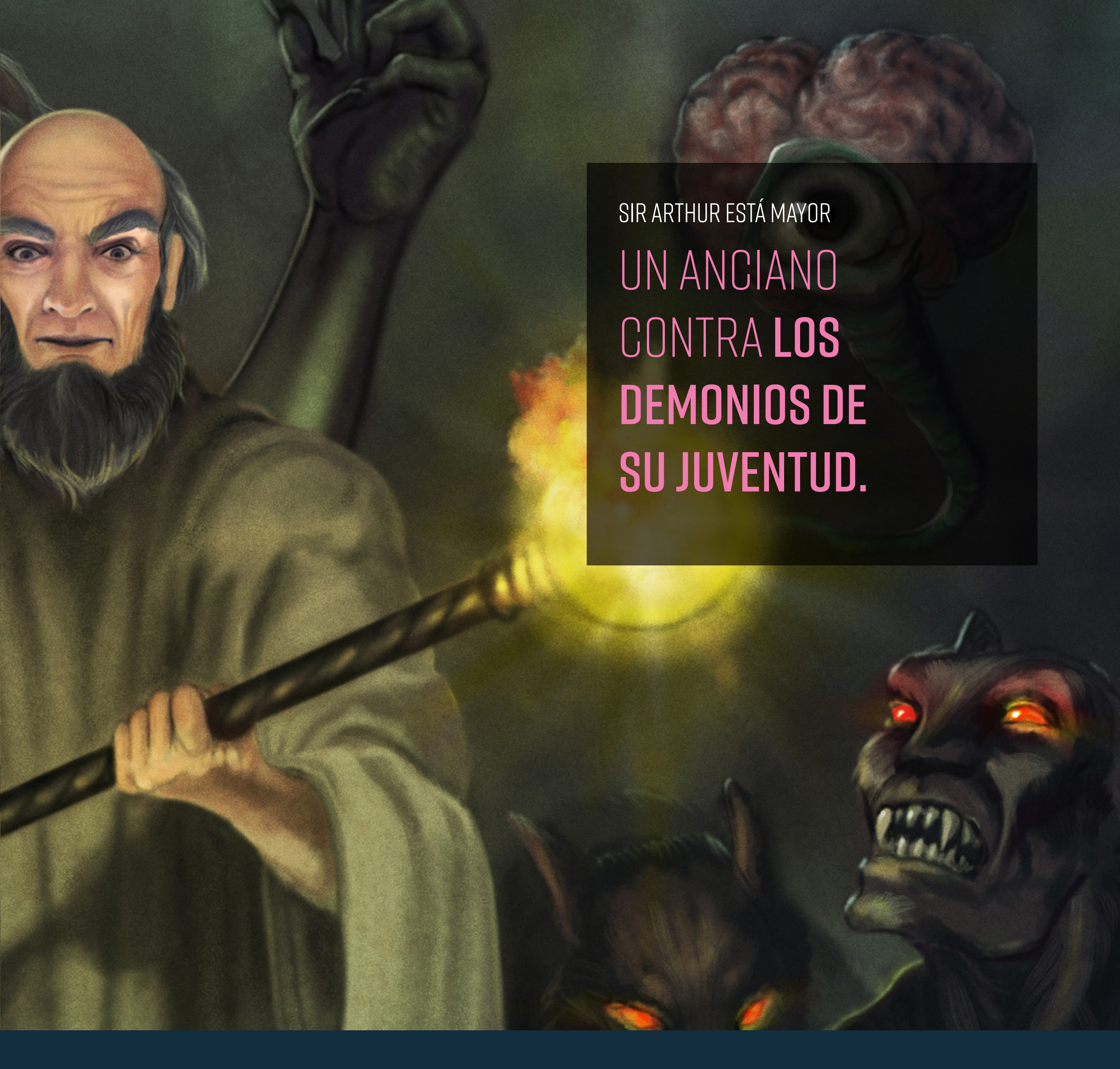


PUREZA RETRO NACIONAL

ETERNUM EX

POR **CARLOS**FORCADA

La narrativa más oficialista en nuestro país gusta de contarnos que, hace años, España era poco menos que una de las grandes superpotencias en eso de programar videojuegos. Tanto va el cántaro a la fuente que hay quien aún se lo cree del todo, parapetado tras un ideario en el que **Topo Soft** fue un estudio más creativo que Capcom, o Dinamic la empresa más potente del mundo de los microordenadores.



SIR ARTHUR ESTÁ MAYOR

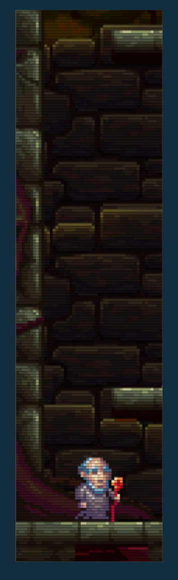
UN ANCIANO CONTRA **LOS DEMONIOS DE SU JUVENTUD.**

Yo, que no tuve un **Spectrum** y siempre me pareció que sus juegos se veían horrorosos hasta en su época, me cogió un poco al margen todo esto, así que supongo que por eso no he comprendido nunca la admiración desmedida que muchos sienten por la **edad de oro del *soft* español**. Reconozco el talento de sus protagonistas: creo, únicamente, que hay quien exagera con ello.

La cuestión, fuera de las afinidades y fobias de cada cual, es que, como si de una consecuencia directa de todo aquello se tratase, lo del *neo-retro* tiene en España un puntal que enlaza directamente con aquella época mitificada, formado por estudios con mucho jugado y el idioma de lo retro grabado a fuego desde la infancia. ***Eternum EX*** es el último ejemplo de lo que suele llevar a cabo esta nueva escena patria a la que **hay que concederle el crédito que merece** dentro lo que es la industria en nuestro país, porque da la sensación de que pasa demasiado de puntillas para sus méritos.

Eternum EX es un buen recordatorio de todo esto. Como con *Maldita Castilla EX*, se trata de la **versión ampliada de un juego anterior**, aunque en esta ocasión el lavado de cara es muchísimo más profundo. Se inscribe, al contrario que la obra maestra de Locomalito, en una tendencia más imperceptible en la que creo que aciertan de lleno estos estudios: su claro afán por **recuperar mecánicas y nombres algo más olvidados** que los del típico y tópico *shoot' em up*. *Eternum Ex* se desmarca a nivel jugable con una receta de ingredientes algo menos previsibles. A saber: un mucho de *Bomb Jack*, un poco de *Ghosts'n Goblins* y unas cuantas hierbas aromáticas que huelen a los viejos plataformas tipo *Snow Bros* o *Pipi & Bibi´s*. Todo ello salpimentado con un toque de *Psychic 5*.

Ese mucho de *Bomb Jack* salta rápido a la vista desde el momento en que todo lo que hay que hacer en




complicado adjudicar abuelitos en las recreativas antiguas. No suele ser excesivamente difícil derrotarlo, pero sí que lo es superar el nivel vertical que lo precede. Más de una vez y más de dos, nuestro protagonista se topará de cabeza con las plataformas que tiene por encima en el punto más mejorable de todo el juego a mi entender, tanto en los niveles regulares como en estos pasillos verticales hacia el jefe final. En estos últimos llega a haber momentos algo desesperantes hasta que memorizamos todo, pero al final dejan **cierto regusto amargo por alguna muerte injusta**. Es de lo poco a mejorar de una jugabilidad que, por lo demás, atraerá mucho a quienes hayan disfrutado de las recreativas en torno a 1989. El recién llegado es cita obligada para los que nos pirramos ante propuestas cuya pinta a nivel visual es **totalmente fiel a esta época concreta**, con muy pocas concesiones. Fuera de pequeñas pegas como la anterior, o la excesiva fragilidad e indefensión de nuestro caballero Arturo en algún momento puntual, todo se juega de forma tan intuitiva y directa que se ganará a quien busque solamente pasar un buen rato sin complicaciones... más allá de la dificultad de un *arcade* antiguo.

"*ETERNUM EX* NOS RECUERDA LA TRADICIÓN NACIONAL DE JUEGOS EN 2D"

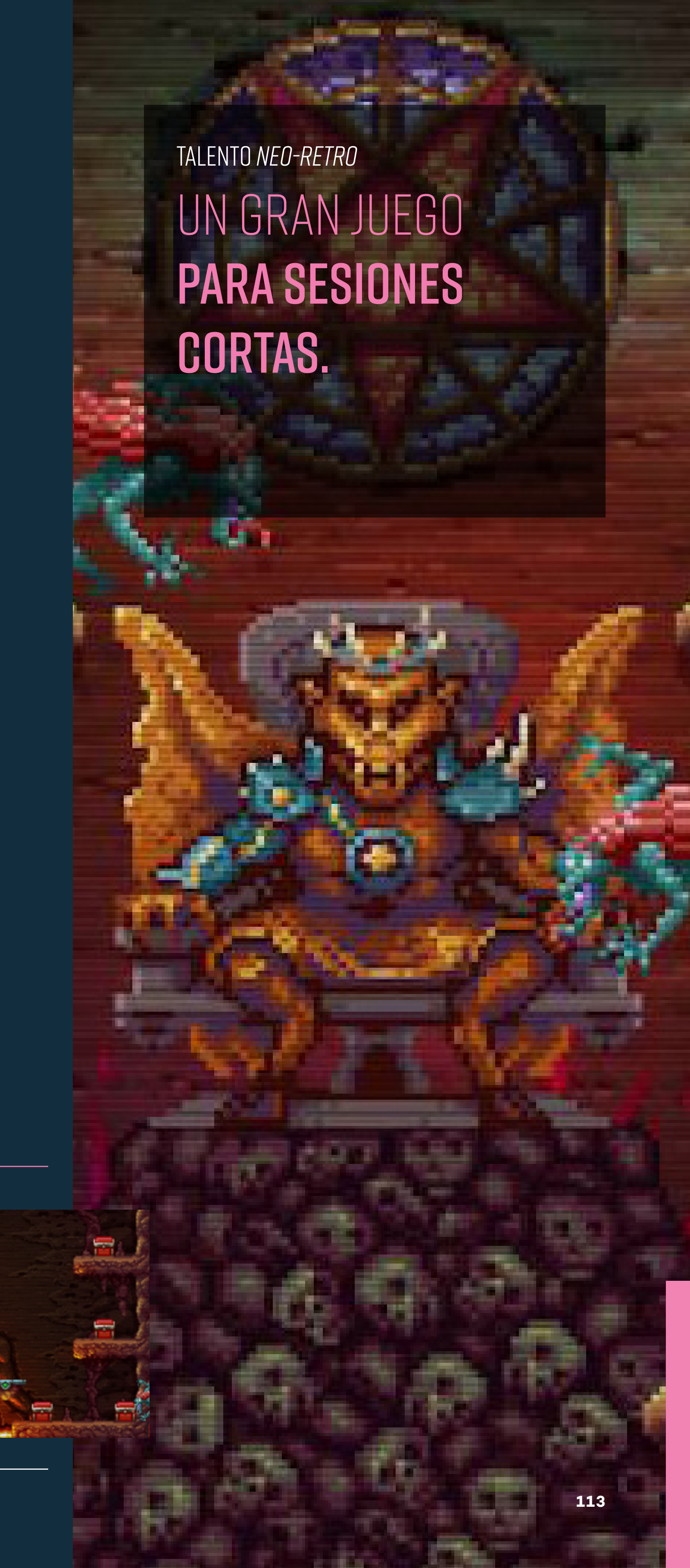
cada nivel es recoger unos cofres esparcidos por el mapeado para abrir un portal que nos lleva al siguiente, pero hablamos de **pantallas que se llenan rápidamente de enemigos**, así que no siempre será inteligente enfrentarse a todos ellos a bastonazos. Me gusta mucho de *Eternum Ex* lo bien que funciona como *arcade* que te permite completar un nivel por pura potra —si te lanzas sobre los cofres con rapidez olvidándote de los enemigos— para luego hacerte sudar la gota gorda en el siguiente con una acumulación de insectos que flotan en el aire. Este agobio tiene una consecuencia directa, y es lo rápido que te lleva a intentar abrir los cofres (golpeándolos un par de veces desde abajo) para recoger los *ítems* que llevan dentro. Al final, el juego es mucho más divertido si vamos de ese palo, que nos llena la pantalla de **portales** para despistar a los enemigos, **oleadas de bolas de fuego** para limpiar de monstruos los alrededores y otras prebendas, muy bien calibradas, para que nunca se pierda la sensación de desafío controlable. Cada cinco pantallas, como está mandado, toca un **jefe final extraído del imaginario de la antigüedad** al que no resulta

Seguramente sea un estrambote afirmar que todo el que vivió la época de la edad de oro ha cedido a la tentación de considerar a aquellas empresas (míticas aquí, totalmente **desconocidas hoy en día fuera de España**) como lo mejor de los videojuegos de entonces. Pero si existe un público que compra esta historia es porque también existió una prensa del momento que vino en cierta manera a fomentarla. *Eternum EX* es divertido, consigue transmitir lo que quiere y **se disfruta a nivel visual y sonoro**... pero no es *Dead Cells*, no



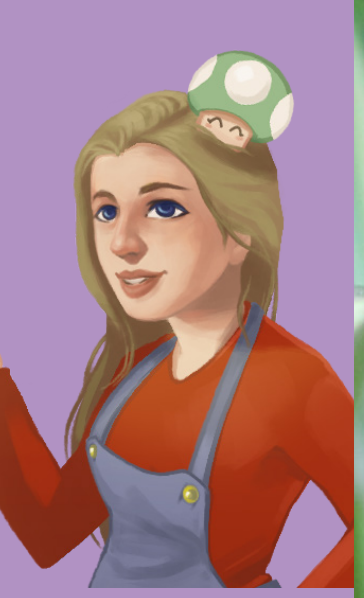

es *Celeste* y no es *Shovel Knight*. Es un animal más frágil y posiblemente más entrañable que cuenta con el arma del evidente cariño que han puesto sus autores en pulir su videojuego. Pero tengamos algo claro y no perdamos la perspectiva: *Eternum EX* juega en **la categoría de unos amigos que se juntan para pasarlo bien** y después consiguen realizar algo de calidad gracias a que les asiste el talento. No deberíamos dotarlo de mayor pretensión, puesto que nosotros mismos estaríamos actuando en su contra desde la prensa actual. Es un juego que lo tendrá complicado para vender millones de copias, pero su encanto va por otro lado como creo que sucede con los juegos de la edad de oro. Revestirlos de pretensiones que seguramente no tuvieron es moneda común en España y no permite a mucha gente disfrutar hechos increíbles, como que un estudio madrileño se encargue de una entrega de la saga *Metroid*, o la existencia misma de proyectos tan bellos como *Rime* o *Blasphemous*. Querido fan del viejo Spectrum de 48K: la edad de oro del *soft* español podría estar pasando ante tus ojos ahora mismo y estás perdiéndote **videojuegos pensados por y para personas como tú**. *Eternum EX* no es más que el último ejemplo. Intentemos todos apoyarlo para que no quede en el olvido... sus autores y otros estudios parecidos merecen la posibilidad de realizar más videojuegos como este. ■

"UNA MEZCLA ENTRE *BOMB JACK* Y *GHOST AND GOBLINS*"



TALENTO *NEO-RETRO*

UN GRAN JUEGO **PARA SESIONES CORTAS.**



Cocina Geek

Vasitos Pikmin (tres chocolates)

por Gemma Ballesteros

En Cocina Geek hemos recogido unos pequeños Pikmin que aparecieron en el jardin. Esperamos que nos ayuden en la cocina recopilando los ingredientes.¡Esperamos que os guste este postre tan dulce!

Necesitamos

Flan

- *1 litro de leche entera*
- *200 ml de nata para montar*
- *3 sobres de cuajada*
- *100 gramos de chocolate blanco*
- *100 gramos de chocolate con leche*
- *75 gramos de chocolate negro*

Decoración

- *Fondant rojo, azul, amarillo, verde, negro y blanco*
- *10 galletas oreo*
- *Avellanas*

¿Vegano?

- *Sustituir la leche por bebida de almendras*
- *Gelatina vegana*
- *Utiliza chocolates veganos*
- *Cambiar oreos por galletas veganas*



Dividimos la leche y la nata en tres cuencos. Vertemos la leche y la nata en un cazo, cuando comience a hervir, lo retiramos del fuego y añadimos la cuajada en polvo. Removemos y agregamos el chocolate blanco y mezclamos con unas varillas. Ya está listo el relleno de la primera capa. Luego los metemos en el frigorífico para que solidifiquen.



Hacemos lo mismo con la capa de chocolate con leche y con el chocolate negro. Pero antes de incorporar las nuevas capas, debemos rallar la capa anterior con un tenedor para que las capas queden bien unidas.



Cuando tengamos las tres capas lo reservamos en el frigorífico y preparamos la decoración.



Separamos la crema de la galleta oreo y picamos picamos solamente la galleta hasta que quede suelta como si fuera arena y reservamos.



Para los Pikmin, cogemos un trozo de fondant del color que queramos, hacemos un círculo y lo aplanamos con un rodillo pequeño. Introducimos la avellana en el centro y la forramos con el fondant. Estiramos la parte superior dejando que termine en punta, para ponerle la hoja, la flor o el capullo.



Podemos usar los moldes o recortar a mano las flores y las hojas. Los ojos son sencillos, con un pequeño círculo blanco y una motita negra en el centro. Finalmente disponemos un poco de arena de oreo en cada vasito y colocamos los Pikmin sobre ella. Podemos mejorar la estabilidad pinchándolos con ayuda de un palillo.

¿Microsoft debería seguir...

Ambas familias están llamadas a entenderse


A. **CASTILLO**
Responsable A Fondo

Sí En mi etapa como jugador, he pasado por diferentes periodos de todo tipo. Nací prácticamente con una PlayStation bajo el brazo. Dos generaciones después pasé al bando contrario: Xbox 360 marcaba mis inicios con títulos de la talla de *Project Gotham Racing, Halo 3* o el vilipendiado Crackdown. Soy así, un hombre que se deja llevar por lo que le dicta el corazón y el momento. Sin embargo, las malas prácticas de sus dirigentes a finales de su ciclo de vida, fueron mis principales argumentos para dar el salto a la *master race*.

Pasar de un ecosistema cerrado a uno abierto cambia radicalmente la perspectiva que tienes sobre ciertos elementos. Steam todavía ilusionaba en periodos de rebajas, la brecha gráfica en ese momento era sensiblemente superior a la actualidad y no tenía que pagar por el servicio en línea. Pero al final la cabra siempre tira al monte; en cuanto tuve la oportunidad, di el salto a mi flamante (comprendedme, era 2013) Xbox One. Haber pasado por los dos grandes mercados de Microsoft me hace tener una visión completa de la brecha que existía entre Windows y la plataforma Xbox.

Ambas familias están llamadas a entenderse. La mayor cuota de beneficio de Redmond pasa por el principal sistema operativo del planeta Tierra. ¿Por qué torpedear la oportunidad de llegar a un mayor público? Ya hemos visto en estos cinco años que atar los exclusivos de la división a una única plataforma es contraproducente a todos los niveles. Ahora, gracias al mandato de Phil Spencer, puedo jugar con mis amigos independientemente de en qué lugar nos encontremos. No se trata de aumentar el número de One's o Scarlett's, sino elevar el número de jugadores que pasan por la marca Xbox. Esto nos beneficia tanto a directivos como a jugadores. Tan solo debemos salir de nuestra área de confort. ■

...lanzando exclusivos en PC?

En consolas, mandan los exclusivos.



JUAN**TEJERINA**
Director

No creo que Microsoft haya terminado de comprender cómo se compite en un entorno doméstico como el de las consolas de sobremesa. **La exclusividad lo es todo** y cuando tus juegos pueden jugarse más allá de tus propias fronteras pierden valor de cara al consumidor medio.

Con esto no quiero decir que su estrategia actual sea mala, **para nada**. Lo que quiero decir es que la guerra de consolas se decide cuando en tu catálogo pesan más —y mejores— **exclusividades** que en los de la consola rival. El público de PC juega en otra liga, pero el de consolas suele estar dividido. **Todo el mundo posee un PC**. Lo uses para trabajar o para jugar, es un electrodoméstico que forma parte de nuestra vida.

Un **gran porcentaje de los poseedores de PS4 tienen un PC** en casa, ¿por qué motivo iban a querer hacerse con una Xbox One si pueden jugar a su catálogo sin hacerse con ella? En este aspecto, Microsoft tiene que tener muy claro que **las exclusividades se convierten en un elemento diferenciador**: en el motivo de compra. Y sin ellas, pocos encuentran una excusa para hacerse con una Xbox One.

Reitero que **no considero que su estrategia sea mala**, porque es —de hecho— muy astuta. Pero como jugador de consolas, me encantaría que Microsoft me ofreciese **más motivos** para hacerme con su consola (¡y eso que la tengo!). Me encantaría ver a Microsoft **plantando cara a Sony** como otrora hiciese con Xbox 360. Sacando gran cantidad de juegos exclusivos y de enorme calidad. Que Microsoft fuese capaz de **volver a poner a Sony contra la espada y la pared** sería maravilloso para todos. La competencia entre ambas tendría, como resultado, un gran beneficio para los amantes del videojuego.

Ahora que Sony tiene el camino allanado **y se ha confiado**, podría ser un buen momento para que Microsoft tome la delantera y sorprenda **con un golpe sobre la mesa**. Sin embargo, entiendo que su camino pasa por reunir un sinfín de jugadores a través de diferentes plataformas y unirles bajo sus servicios Live, Game Pass y PlayAnywhere, que es donde ven **su mayor potencial económico**.

MISS INDIE



LAURA LUNA

Polifacética, multidisciplinar e indescriptible. Laura destaca en su carrera como actriz de teatro, sus apariciones en televisión y su trayectoria como redactora.

Viven de nuestra atención y de la fama efímera

Cómo dejar de alimentar al troll

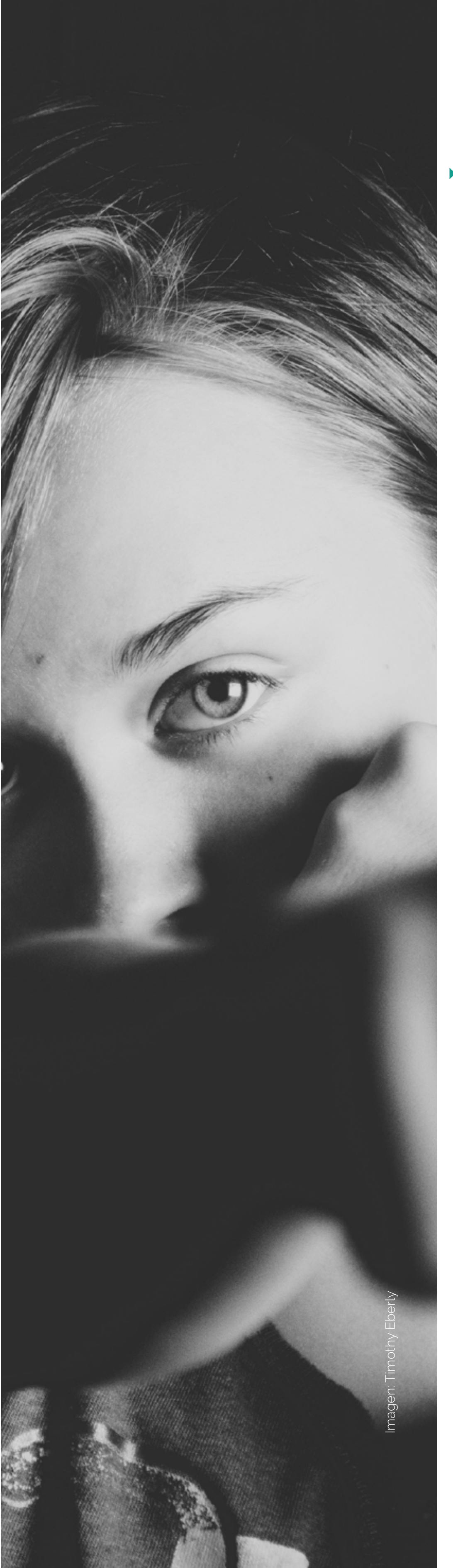
Hablar de acoso y toxicidad en los videojuegos *online* es como jugar a una partida durante horas sin salir de la casilla de salida. Es uno de los temas más candentes desde que internet forma parte de los hábitos de juego. Hay incontables artículos y vídeos que señalan continuamente el problema de convivencia entre los jugadores en un espacio que, en teoría, existe para que nos divirtamos **y no para pasar un mal rato**. El feminismo también ha puesto sobre la mesa la cuestión de cómo son recibidas las mujeres en una partida compartida. La meta, sin duda, es erradicar dichos comportamientos y apostar por una comunidad más positiva. Sin embargo, hasta conseguir esa utopía nos perdemos por el camino que hay desde el punto de inicio —la identificación de una lacra— hasta el objetivo —la cura definitiva—.

Los *trolls* existen desde que nacieron los sistemas de comunicación que favorecen **el anonimato**. Los comportamientos más deleznables se escudan tras un apodo y la seguridad de no sufrir consecuencias directas e inmediatas. Si a esto se suman la competitividad intrínseca en un videojuego *online* y los impulsos que despierta una derrota o una mala cohesión del equipo, se crea un espacio adecuado para las reacciones verbales más violentas.

La teoría nos la sabemos al dedillo: no debemos decir por internet **lo que nunca diríamos a la cara**, es solo un juego y, en caso de sufrir un encuentro desagradable que pueda ensombrecer nuestra experiencia lúdica, el consejo más útil y, a la vez, el menos comprendido de todos: «pasa de ellos», también reformulado como «no hay que alimentar al *troll*».

El problema principal con «ignóralos» o «no hay que alimentar al *troll*». Es la superficialidad de consejo del que rara vez nos explican cómo aplicarlo, mientras rechazamos los sentimientos negativos que nos pueda causar un encuentro desafortunado con un compañero o rival desconocido. Lo primero es aceptar que **es totalmente lícito sentir una emoción negativa ante un comentario desagradable**. No podemos exigir que todo el mundo tenga las mismas características y la misma resistencia ante las interacciones negativas, como tampoco podemos cambiar cómo somos de la noche a la mañana. Sin embargo, es posible **reconocer y aceptar el dolor** y, a partir de ahí, buscar herramientas para gestionarlo.

Internet no es un plano paralelo en el que se cancela el transcurso nuestra vida y nos convertimos en un avatar sin sentimientos. Nos



hallamos ante una herramienta de comunicación más y el modo *online* de un videojuego es un espacio más para cumplir el propósito de cualquier actividad lúdica: disfrutar. Continuamos recibiendo cada mensaje que va dirigido a nosotros, pese a que no estemos situados frente a frente y pese a que **la presencia física apagaría a más de un 'valiente' aficionado a las distancias seguras**. Es natural que nos duela leer un insulto. Por no hablar de cuando hay quien nos convierte en el centro de su atención indeseada durante un periodo prolongado de tiempo.

Sabemos que existe un porcentaje venenoso de jugadores y no podemos esperar que internet se convierta un paraíso de piruleta de repente. Sin embargo, eso no significa que no podamos desear y aspirar a un ambiente más positivo, y que estemos desarmados ante las situaciones desagradables.

"El troll busca iniciar un juego perverso para lograr atención"

No alimentar al *troll* es una máxima **difícil de cumplir** cuando la ira ante un ataque está a flor de piel, pero es la respuesta más adecuada, si bien cuesta trabajarla. En primer lugar, debemos ser conscientes de que el *troll* busca iniciar un juego perverso —como describe Kameron Hurley en *La revolución feminista geek*—en el que lograr la máxima puntuación en cuanto a atención.

En el momento en que respondamos, aunque sea con una réplica cargada de ingenio malicioso, ya nos arrastramos a una espiral en la que sólo invertiremos ira y tiempo valioso, a la vez que alimentamos a un *troll* **al que no derrotaremos**.

Es importante tener presente que nunca es personal y que los insultos suelen ser genéricos y dirigidos a cualquiera. Ni siquiera el no ser hábil en un juego o el haber hecho una partida desastrosa es motivo para ser humillado. El propósito de un juego es divertirse, y el aprender a dominarlo forma parte del proceso de aprendizaje, el cual nos concede momentos muy gratos a través de la misma autosuperación. Es cierto que durante una competición los contendientes sí se apuestan algo más que un buen rato, y es aquí donde entra la etiqueta de **la deportividad** que el mismo evento se encarga de hacer cumplir, pero a nadie le va la vida en un videojuego.

La responsabilidad de cuidar la comunidad del juego **reside en el mismo estudio**, encargado de cultivar ese ambiente. El hecho de que no deba existir la toxicidad no está reñido con ser consciente de que dicha toxicidad exista. Tampoco la ambición de lograr el máximo jugadores activos debería disuadir de crear unas normas de convivencia, incluso desde un punto de vista comercial.

El mantenimiento continuo de una comunidad sucia puede traducirse en **una mala reputación del juego** y en pérdidas de usuarios que ya no se sienten cómodo. Es necesario, además, conocer dichas normas de deportividad *online*, que las acciones de reportar y bloquear sean accesibles y que el jugador no tenga miedo a usarlas, al mismo tiempo que se vele por la honestidad en el uso de estas herramientas.

Overwatch es **un ejemplo** por cómo ha implementado un sistema de elogios que incentiva la positividad en el juego, así como la posibilidad de evitar y bloquear a los jugadores molestos, de tal modo que estos se acaban encontrando marginados. Es lo que les duele.

En el momento que bloqueamos a quien nos haya insultado, le negamos el acceso a comunicarse con nosotros y, por lo tanto, a hacernos daño. Regalarle un tuit con una captura de pantalla causa un efecto contraproducente: el *troll* consigue **un trampolín a la fama efímera**, multiplicada por el alcance de nuestro *post*. Con ello, consigue la atención deseada y más gente a la que robar su tiempo.

En el peor de los casos, si un mal encuentro *online* se convierte en una persecución, y esta acaba traspasando límites más serios, no hay que temer **acudir a las autoridades** para recibir ayuda. ■

BIG DADDY



RAFA DEL RÍO

Redactor donde le dejan, padre friki a tiempo completo y videojugador veterano adaptado a tiempos modernos.

Una reputación ganada por crear juegos adelantados a su época

Rockstar y la confianza del jugador

R*ed Dead Redemption 2* ya está en el mercado. Mientras escribo estas líneas, dos semanas y media antes de que salga a la venta en PS4 y Xbox One y un mes antes de que tengáis distribuido éste número de *Games Tribune* y podáis leerlas con la revista en las manos, estoy convencido de que será, o mejor dicho ya es, el GOTY 2018. El Videojuego —en mayúsculas— del año e incluso de la generación actual de consolas y, más adelante, PC.

El valor de llamarse Rockstar

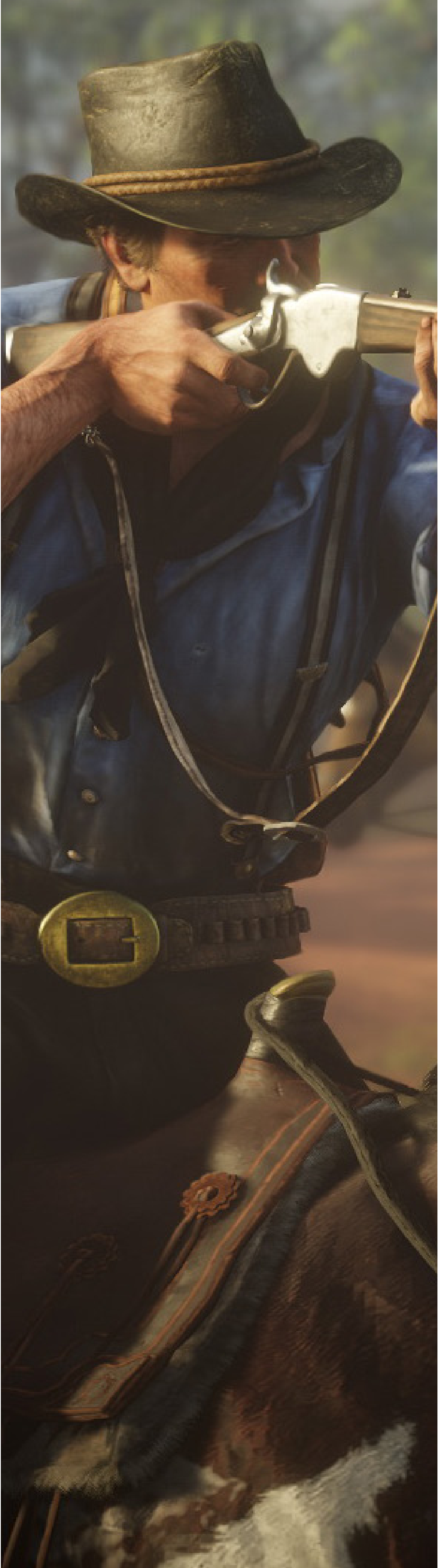
Convencer al mercado, a la prensa y a los jugadores de que tu juego va a ser un bombazo antes de debutar en las tiendas no es tarea fácil. Una hazaña al alcance de unos pocos, muy pocos, que han demostrado con su esfuerzo y su trabajo ser dignos de esta confianza. **Pero *Red Dead Redemption 2* ha conseguido mucho más**: convertirse en juego del año automático dos años antes de su lanzamiento con apenas un vídeo y un rótulo, un mérito que se une a los galardones de Juego Más Anticipado por dos años consecutivos en la gala de los Game Awards 2016 y 2017, y Juego Más Deseado en los Golden Joystick Awards de 2017.

Si es difícil conseguir el apoyo unánime —o casi— de la prensa y los usuarios en los meses de la recta final previa al lanzamiento, hacerlo desde el momento en que se anuncia el desarrollo, con tan solo un vídeo y un logotipo, es casi un imposible. **Una tarea titánica** únicamente a la altura de estudios como Obsidian, Larian y Naughty Dog, y de sagas como *Divinity*, *The Last of Us* o, por supuesto, el *Red Dead* de Rockstar.

Aquella vieja DMA

Conseguir la confianza absoluta del público, esa fe ciega que hace que nos entren los nervios cada vez que Rockstar anuncia algo, no es fácil. Para ello antes hay que contar con una carrera sólida, una evolución consistente y un historial de trabajos que demuestren hasta dónde eres capaz de llegar y, en el lado más oscuro, hacer llegar a tu equipo. **Lejos, muy lejos quedan los años de esa vieja DMA** y su primeros juegos de naves con Psignosis hasta el lanzamiento de su primer éxito, *Lemmings*, que les valdría un viaje de ida y vuelta a Nintendo con una llegada en forma de *Unirally* y una salida, obligada, con su primer *sandbox*: *Body Harvest*.

En medio de este 'ni contigo ni sin ti', con Nintendo molesta por la filosofía del estudio, nacería *Race'N'Chase*, el que terminaría siendo **el primer *Grand Theft Auto***. El juego generó amores y odios a partes iguales, aunque fue un éxito de la crítica y logró demostrar la intención gamberra y casi sin límites de una joven compañía que tenía muy claro hasta donde quería llegar. Denostado, amado, alabado y apaleado, el



primer *GTA* de la historia consiguió que muchos levantáramos la cabeza ante este nuevo concepto de libertad en el videojuego, a pesar de su aspecto tosco y de esa laxa moralidad que hizo que tuvieran que replantearse muchas cosas de cara a su secuela.

De delincuente a vaquero

El resto, es historia. Tras un *GTA III* que les haría alcanzar de nuevo la fama mundial gracias al paso de la vista superior a las 3D poligonales, DMA sería rebautizada como Rockstar y dedicaría todos sus recursos a su saga estrella. El éxito conseguido con *GTA III* les permitiría lanzar un año después *GTA Vice City* y, en 2003, ***Manhunt*, un crudo enfoque al mundo de las *snuff movies*** que les permitió rentabilizar el trabajo de desarrollo de *GTA San Andreas* con un título intermedio que, a pesar de las críticas, fue aclamado por varios sectores.

"Rockstar supo sacar lo mejor de la ficción western"

En este punto, 2003, Rockstar había logrado ganarse un nombre y una fama, la de crear juegos imposibles a años luz del resto de las compañías. La posibilidad de coger un vehículo e ir a cualquier punto del mapa nos volvió locos. Y *San Andreas*, en 2004, **supo añadir una gran historia y unos componentes RPG muy elegantes** que nos ayudaron a sentirnos la estrella del gueto y de un mundo enorme en el que podíamos visitar San Fierro, Las Venturas y Los Santos. La locura se repetiría un año después con *Red Dead Revolver*, un *western* en clave Rockstar que supo sacar lo mejor de las viejas novelas y del cine del Oeste, aunque pronto sería sepultado por varios episodios de *GTA*. Seis años después del nacimiento de *Red Dead*, en 2010, *Red Dead Redemption* marcaba la entrada de Rockstar en el Olimpo gracias a una racha ya imparable, que incluiría grandes obras como *L.A. Noire*, *Bully —aka Canis Canem—* o un *Max Payne 3* aún más duro que la obra de Remedy, y que culminaría con un *GTA V* y un *GTA Online* que han sabido posicionar a la compañía como una de las desarrolladoras más influyentes e importantes del mundo del videojuego.

La confianza se gana

La confianza no se regala ni se compra, aunque muchos quieran pensar así. Es algo que se gana con tiempo, esfuerzo y trabajo. Sin querer meterme en cenagales de lo que este trabajo pueda significar para el equipo ni en la parte más oscura del desarrollo de videojuegos actual, hay que reconocer que la gente de Rockstar ha hecho más de lo necesario para ganarse a pulso esta confianza. Desde los altos ejecutivos al último becario. Desde los hermanos Houser hasta el tipo que friega las oficinas o les trae el café, **todos los miembros de la compañía aportan ese granito de arena** que hacen que, como usuarios y como miembros de la prensa especializada, podamos estar tranquilos al compartir una información y una serie de promesas que, por una vez, sabemos que son reales y lo seguirán siendo una vez salgan al mercado convertidas en videojuego.

Mundos vivos, gente con la que interactuar más allá del cañón de nuestra pistola, más de 200 especies animales, varios climas, un giro de tuerca al concepto de mundo abierto que ellos mismos inventaron y, al final, la promesa de vivir una aventura que luego podremos reutilizar como cajón de arena y patio de juegos en *Red Dead Redemption Online* no son palabras vacías cuando quien nos las promete es Rockstar, y se demuestra en una beta cerrada que la realidad va más allá incluso de lo que nos habían contado.

Así que sí, puede llamar la atención o parecer arriesgado, pero *Red Dead Redemption 2* es, en la conciencia de muchos, un éxito antes siquiera de salir al mercado. No se trata de maletines, de favoritismo ni de amor de fan, sino de **una situación que la gente de Rockstar se ha ganado a pulso**. Lejos de la fe ciega, de poner la mano en el fuego sin motivos, la historia de Rockstar, la forma en que se dedica a cada desarrollo y esa obsesión por los detalles y por intentar ir más allá que el resto de estudios hace que sea fácil apostar por ellos, al menos en lo que se refiere a videojuegos y resultados una vez han salido a la venta. ■

CUBIERTA DEL MASCARÓN ROJO



JULIÁN PLAZA

Periodista. Comunicador. Defensor del texto que sale de dentro y explorador de tierras lejanas pintadas a base de píxeles.

Un reencuentro con mí mismo

El día que me enfrenté a Rojo

Para un chaval de diez años de primeros de los dos mil, *Pokémon* no fue únicamente un videojuego. Hablamos de un hito que **revolucionó** los patios de escuela. No 'jugabas', tenías un *alter ego* embutido una pantalla de ocho por ocho, decorabas tu Game Boy **con las pegatinas de las bolsas de patatas**, te hacías la colección de cromos, quedabas con el amigo que tenía el Cable Link y te despedías del compañero intercambiado como si fuese algo más que una suma de unos y ceros.

No hacían falta **ni colores ni texturas** de alta resolución, tu cabeza se encargaba del resto. Tu equipo de seis se regía mucho más **por palabras como afinidad o cariño** que por atributos como ataque especial o PS; eran tus compañeros. Terminabas conociéndote Kanto como si la hubieses pintado, pero nunca dejaba de ser un lugar misterioso **gracias a las leyendas urbanas** que iban corriendo en almuerzos y ratos muertos entre clase. Esto no parecía tener fin.

Tanto era así, que todavía recuerdo cómo me puse a dar vueltas a lágrima viva el día de fin de curso, el que daba paso al salto al instituto, cuando mi abuela me sorprendió con una caja de cartón con Ho-Oh en el frontal **y con un cartucho brillante en su interior** que prometía meses de fantasía. *Pokémon Edición Oro* llegó como un alud y sin que yo supiera que venía **con más de un mundo**, por lo que imaginad cuál fue mi sorpresa al descubrir que no solo recorríamos nuevos caminos en Johto, sino que **también revisitábamos Kanto**. El mundo donde empezó todo, sus gentes y su futuro desde un prisma externo.

Dábamos con un Team Rocket descabezado, **todavía herido** por el retiro de Giovanni, y nos encontrábamos un mundo que pasaba página, que respiraba y seguía tras la historia del entrenador de Pueblo Paleta, el **poseedor de todas las medallas**, el que entró en el Hall de la fama tras imponerse al Alto Mando y al Campeón. Sin embargo, no fue hasta que llegué a Ciudad Verde y me encontré con Azul —o Gary— cuando me di cuenta de que el juego **me tenía reservado un puñetazo de nostalgia.**

Tras conseguir las ocho medallas de Kanto podíamos acceder al Monte Plateado, una zona restringida al resto de entrenadores debido a su peligrosidad, y en él nos esperaba **el combate definitivo**. Dicho escenario, inspirado en la montaña más alta de Japón, el monte Fuji, anticipa un enfrentamiento que solo puede ir precedido por los créditos finales. En su cueva, en la parte más profunda de su interior, permanece paciente y de espaldas una figura familiar:



son **los *sprites* del entrenador de la primera generación**. Es el duelo final, la lucha en la que no hay nada que decir antes.

En una maniobra que hoy en día parecería imposible, **conseguí llegar hasta aquí sin que nadie me estropease la sorpresa**. Eran las doce de la noche para un chaval que ya debería estar durmiendo, pero que en su lugar ajustó cuidadosamente la puerta de la habitación para no despertar a nadie y se preparó para un momento imborrable. Feraligatr abría la lata contra un Pikachu que estaba ahí más **por motivos comerciales** que otra cosa, y que rápidamente dejaba paso a un Espeon que demostraba que mi antiguo personaje, mi yo de hace una generación, también había recorrido mundo y sabía que Eevee podía evolucionar de más formas.

Luego **mi Suicune tuvo que vérselas contra un Blastoise** que no parecía caer nunca —ahí Game Freak tuvo el detalle de añadir las tres evoluciones finales de cada inicial, para que tanto yo como cualquier otro jugador pudiese verse reflejado en Rojo eligiese a quien eligiese delante de Oak—, y tuve que despedirme de un Houndoom que **no pudo hacer frente a la embestida de Snorlax**. Steelix hizo un muy buen papel acabando con el dormilón y barriendo a Charizard. Quedaba Venusaur, la forma final del compañero con el que vencí a Brock gracias a su genial Látigo Cepa y a base de Restaurar Todo conseguí que mi Feraligatr sortease el envite. **Fin del combate**, títulos de crédito y gracias por jugar.

La carga emocional de esos cinco minutos de duelo intenso era tal, que **cometí más de un error tonto**, y la sigo encontrando entre uno de los momentos más memorables que he vivido jamás con un videojuego. El Julián del patio del colegio se despedía del que empezó el instituto, con una carta de amor en formato interactivo que **todavía me eriza el vello** cuando escucho su tema principal. Esta es una de las muchas historias que atesoro con esta franquicia y volver a sus orígenes **me hace especial ilusión** con la versión de Switch. Es un regreso que habla de pasados, presentes y futuros, un cara a cara entre generaciones. **Un reencuentro con mí mismo** que existe porque Game Freak tuvo la magnífica idea de cerrar su juego con este duelo final, y por ello les estaré eternamente agradecido. ■

COMBO RÁPIDO



F. BERNABEU

Fernando es traductor, corrector y «nintendero». Uno de los miembros más ancestrales de *GTM*, presente en nuestras páginas desde sus inicios.

Nintendo Switch Online no es el servicio de pago que los jugadores se merecen

Nintendo sigue sin entender el online

Pese a que ha quedado demostrado que Switch fue un rotundo éxito cuando se lanzó en marzo de 2017, ahora mismo **Nintendo sigue demostrando que no entiende muy bien qué es lo que hacen los jóvenes muchachos de hoy en día cuando juegan a través de internet**.

Desde la salida de *Mario Kart 8 Deluxe* un mes después del lanzamiento de la consola, se permitió a los jugadores competir por internet de forma completamente gratuita, con *Splatoon 2* como juego estrella. No obstante, los planes de empezar a cobrar por ese privilegio no se escondieron ni mucho menos.

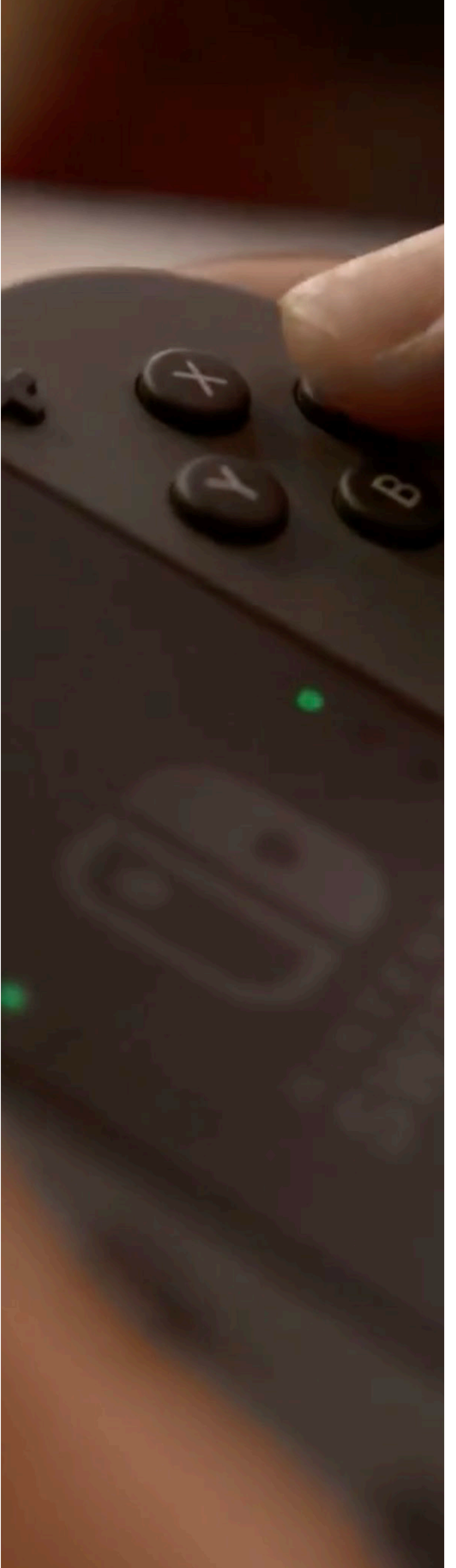
En principio, la gran N tenía planeado iniciar su servicio online a finales de 2017, pero parece que necesitaron más tiempo para desarrollar las distintas características por las que el usuario final pagaría, así que lo retrasaron y **permitieron que todo el mundo jugara sin pagar durante un año**.

Uno esperaría que el servicio final estuviese a la altura de las expectativas, más que nada por eso de estar preparándolo durante tanto tiempo. Y no voy a mentir, lo de pagar 20€ al año por algunas características adicionales suena bien… sobre el papel.

Sinceramente, yo no suelo jugar online. Si ahora mismo me apeteciera jugar a *Splatoon 2*, seguramente me echaría una buena semana de partidas, pero pronto pasaría a otra cosa. Eso sí, **no voy a negar que cuando se asome *Super Smash Bros. Ultimate* no vaya a intentar batallar a través de Internet**. Y si pagar para mantener los servidores hace que la conexión sea mejor, bienvenido sea. Cruzo los dedos para que no sigan usando la anticuada conexión P2P cuando ahora ya tienen mi dinero para cobrar por un mejor servicio.

La principal característica que me llamaba la atención de Nintendo Switch Online era la posibilidad de guardar en la nube los datos de guardado de *Xenoblade Chronicles 2* (me daba miedo que las más de 200 horas que he echado se fueran a la basura) y poco más. **Es irónico que Wii U me permitiera dejar estos datos en un disco duro externo, pero Switch me lo impida**. Es decir, que me obligan a contratar su servicio para tener la seguridad de que mis datos no se irán a ninguna parte en caso de accidente. Nintendo en esto se parece más a una mafia, la verdad. De EA al menos me lo esperaría.

Lo que tampoco puede ser es que este guardado en la nube no sirva para uno de los juegos más populares, como es *Splatoon 2*, por miedo a que los jugadores usen ese sistema para hacer trampas. Esa comunidad ya tiene *hackers*



completamente experimentados que hacen lo que quieren, no les hacía falta explotar la nube para ello. Además, Sony sí que ofrece ese privilegio para todos sus juegos (online o no) mientras se pague por ello. Si a competencia ha podido hacerlo funcionar, ¿por qué Nintendo no? Ni siquiera las nuevas ediciones de *Pokémon* que van a llegar serán compatibles. **Parece que alguien teme que vuelva el ataque de los clones** (¿soy demasiado viejo para recordar ese truco?).

Luego está la posibilidad de jugar a una veintena de juegos de NES con esa suscripción. La selección promete ir en aumento y de momento ya están algunos de los mejores clásicos que esa consola nos dio. Solo por eso estoy seguro deque muchos ya piensan que merece la pena pagar los 20€ anuales, pero no me encuentro entre ellos porque no me llaman la atención

"El servicio final debería haber cumplido las expectativas"

para nada estos juegos de NES. Los que me interesan ya los caté en su momento y la posibilidad de jugar online con ellos con una conexión estable no me atrae. Ni siquiera la parte de la conexión estable es verdad, porque, de nuevo, lo de los servidores dedicados a estas cosas es mentira y siguen usando una conexión P2P.

Sin embargo, secuestrar la consola virtual que tanta felicidad dio en Wii, WiiU y 3DS bajo este servicio no me termina de convencer del todo. **Si de repente hubiéramos tenido acceso al excelentísimo catálogo de, qué se yo, SNES, N64 y GameCube, otro gallo cantaría.** Pero sí, parece que debido a que existen los juegos de NES para suscriptores, los planes de llevar la consola virtual a Switch se han parado por completo. A menos que eso signifique que podré disfrutar de juegos más modernos con la suscripción en un futuro próximo, es un mal movimiento por su parte.

Finalmente, lo de ofrecer productos exclusivos para los suscriptores de momento solo se ha materializado con un par de mandos de NES inalámbricos que se conectan a la consola para cargarse. Pero son demasiado caros para lo que ofrecen, así que **me da a mí que esto va a ser un My Nintendo 2.0 con recompensas igual de ridículas**.

Cuando Switch se lanzó, creo que todos entendimos que el servicio online gratuito duraría poco, como si fuera una especie de demo de lo que llegaría al cabo de unos meses. Pero es que la ejecución del plan no ha podido ser peor. Acostumbrar a los jugadores durante un año y medio ha provocado que los *lobbies* de *Splatoon 2* se llenen de mensajes de niños que no han podido convencer a sus padres para que les paguen una suscripción y que no entienden por qué van a tener que dejar de jugar con sus amigos. Un poco triste, la verdad. **Nintendo provocó que toda una comunidad se acostumbrara a no pagar de más por un juego y ahora muchísimos miembros de esta se ven sin ese 'privilegio'**.

Si algo demuestra que no saben muy bien la dirección que están tomando es la forma en la que ha llegado este servicio. Nos tuvimos que enterar por los distintos medios digitales del hecho de que *Splatoon 2* no sería compatible con el guardado en la nube. Dicho de otra forma, los detalles de este servicio no fueron bien explicados cuando llegó el momento de darlos, ni siquiera por el vídeo explicativo que lanzaron para anunciar la llegada del online de pago. **Seguimos sin saber qué más ofertas exclusivas tendrán los suscriptores**.

No es propio de Nintendo sacar este tipo de productos tan a medias. Nintendo Switch Online podría ser mucho mejor, y a no ser que os pirre jugar a través de internet a *Mario Kart 8 Deluxe* o *Splatoon 2*, no recomiendo pagar por él, por muy barato que sea ahora mismo.

Solo me queda la esperanza de que mejore en un futuro, pero lo mismo dije de My Nintendo y sigo esperando. ■

LAS NUBES DE COLUMBIA



A. PERNIAS

Alejandra está curtida en mil y un batallas que le han dejado pensamientos a raudales para escribir.

Con el tiempo nos enfrentamos a juegos más maduros y adultos

La madurez del videojuego

Nos encontramos en una época en la que estamos siendo conscientes de la madurez que están alcanzando los videojuegos. Títulos como los *GTA* de *Rockstar Games* no eran una falta de respeto hacia el prójimo. **Tampoco nacían como una provocación para trastocar las mentes adolescentes** más maleables. La saga *GTA* es madurez, una que plasma la violencia junto a lo más crudo del ser humano. Tiene un público objetivo muy claro y está dirigido a los adultos. Lo pone claramente en su carátula. Si lo has comprado y no cumples los requisitos, no culpes al creador ni a la obra.

El perfil de esta clase de juegos es una oda a lo que hoy en día consideramos como **el videojuego moderno.** Cientos de ideas y de posibilidades se ciernen sobre nosotros en la actualidad. De hecho, es algo que hemos comprobado con la demo de *Red Dead Redemption 2*. Es un título que quiere revolucionar muchos conceptos. Busca cambiar la jugabiliad, que nos adentremos en el ecosistema y en la crudeza de una vida en el siglo XIX. Quiere introducir al jugador en esa sociedad para experimentar de una manera realista aquella época.

Los videojuegos han dejado a un lado un funcionamiento superficial para sumergirse en los planteamientos más oscuros de la vida humana. No todo es pegar tiros o cumplir misiones sin más, **hay una causa y un fin para que los personajes lleven a cabo estas tareas.** La evolución ha hecho que consideremos obras maestras a títulos como *Asteroids* o *Tetris*. Son imprescindibles. Gracias a ellos se ha roto un muro de contención que ha permitido que el videojuego moderno se inunde de cinematografía y de guiones enrevesados. Ahora cuentan con tramas espectaculares que enganchan al usuario sin ningñun tipo de miramiento. Líneas que están escritas para personajes únicos con los que empatizamos mientras formamos parte de sus vidas.

Sin embargo, **no solo de realismo se ha visto asaltado el videojuego moderno.** Los temas sociales también han inundado lo que antes era una mera distracción para pasar el rato. Por ejemplo, hemos sido testigos de cómo *Ninja Theory* se empapaba de conocimiento sobre la enfermedad mental para plasmar lo que siente una persona con psicosis. *Hellblade Senua's Sacriface* ha introducido de manera excepcional un primer paso para acabar con el estigma de estas patologías mediante los videojuegos. El estudio ha recibido varios premios BAFTA por su impecable trabajo y



mucha gente que sufre esta enfermedad está más que agradecida. De hecho, hemos sido testigos en primera línea de cómo una madre agradecía con un mensaje en redes sociales al equipo por el trabajo en el videojuego. Su hijo tenía un plan para suicidarse y tras jugarlo comprendió que tenía que buscar ayuda, *Hellblade* le salvó la vida en cierta manera.

El videojuego moderno también busca introducirse en las **luces y sombras de los aspectos sociales.** Las drogas como la marihuana crean un debate constante sobre sus posibilidades y usos. Hay cientos de opiniones al respecto y mucha información sobre sus cualidades y sus peores rasgos. Hace unas semanas acudí a Berlín para probar un nuevo juego de *Devolver Digital*. *Weedcraft Inc.* no es un juego para niños. Se trata de un título de gestión de marihuana para adultos en los que se propone un

"Los videojuegos han dejado atrás la superficialidad "

tema que afecta a la sociedad. El título no pretende convencer a nadie de absolutamente nada. Desde el estudio no quieren destripar las virtudes o defectos del consumo de esta droga. La propuesta pretende que el jugador alcance sus propias conclusiones sobre la distribución y consumo de la sustancia. Durante el viaje de vuelta pasé bastante tiempo repasando la idea de la concepción que tenemos de videojuego ahora mismo. De cómo ha evolucionado y ha madurado el concepto, del camino que hay que recorrer para que sea socialmente considerado como un arte que también es adulto.

Se trata de un ejemplo más de cómo **el videojuego ha evolucionado para ofrecer distintos trasfondos.** Este arte ha evolucionado a pasos de gigante para divertirnos y conseguir que nos evadamos de la realidad. Sin embargo, el videojuego no se ha quedado estancado en eso. Ha ido alcanzando nuevas metas y explorando horizontes hasta conseguir que nos sintamos parte de una historia. La madurez ha llegado a este arte tan joven. Ahora nos hace profundizar en temas mucho más complejos e incluso juega con nuestras creencias y principios para que nos preguntemos el por qué de ciertas cosas.

Este concepto es algo que requiere comprensión por la sociedad. Ciertos sectores, tanto de la prensa como de la gente de a pie, siguen pensando en el videojuego como algo superficial. Un tema enfocado a los niños o personas adultas infantiles. Al igual que el cine o la literatura, ya no queda ningún resquicio de inmadurez en el desarrollo o en el planteamiento de un videojuego.

Lo que queda por desarrollar y descubrir en este ámbito es prácticamente inimaginable. Año tras año estamos siendo testigos de barreras que caen dejando un nuevo claro en el que experimentar con el mando entre las manos o con la realidad virtual. La emoción que causa en mí este aspecto es proporcional a mis ganas de seguir jugando y descubriendo. Queda mucho camino por desvelar en el videojuego moderno.

¿Qué fronteras se superarán en unos años? ¿Será la sociedad capaz de comprender sin miedo lo que transmiten los videojuegos? Estamos ante un arte muy joven que ya ha llegado a la cima de muchas montañas. Uno de los mayores retos a los que se enfrenta la industria es la de concienciar, la de conseguir una aceptación generalizada. El trabajo será duro pero el futuro es más que prometedor para esta industria que cada vez está conquistando más territorio yermo.

Quién sabe, tal vez en unos años podamos vivir una de esas aventuras a un nuevo nivel. Por el momento es mejor centrarse en la actualidad y seguir dignificando este arte que tanto trabajo conlleva en su desarrollo. El talento narrativo, argumental, visual y musical se entremezclan para dar vida a una obra colmada de madurez. El videojuego moderno lleva un tiempo entre nosotros y va a seguir conquistando retos para trascender y convertirse en algo indeleble en la historia del tiempo. ■

EL RINCÓN DE LA FURIA



I. ESPEJEL

La furia personificada dentro del seno de *Games Tribune*, crítico y sin pelos en la lengua. Detrás de su máscara se esconde un compañero de enorme corazón.

Este artículo no es representativo de la calidad final de la revista



Demos y su construcción actual

Recuerdo cuando era pequeño y recibí en mi casa la sorpresa de una nueva videoconsola, PlayStation. Por aquella época no podía permitirme comprar ningún juego, por lo que recurría a adquirir revistas que trajeran consigo discos de *demos*. Nunca olvidaré la de veces que jugué a *Demo One*, con la que recorrí todos los fragmentos de títulos que deseaba poder agenciarme. Por entonces, aquella era la única forma, junto a las revistas, de saber si un título iba a ser bueno o no y para decidir sobre su compra en consecuencia. El tiempo ha pasado y el uso de estas *demos* ha decaído con el paso de los años, tanto que **parece que no tenemos claro para qué sirven.**

Hace unos meses pude catar la demo de *FIFA 19* y, como siempre ocurre con este tipo de productos, me encontré con un cartel que quizás le resulte familiar al lector: «***Esta* demo *no es representativa del producto final***». Entiendo que este aviso se coloca para dar a entender al jugador que los posibles fallos que halle durante su experiencia no continuarán en la versión definitiva del título. Sin embargo, en el caso de este simulador deportivo, el aviso se aplica a otros aspectos, ya que, en los últimos años, prácticamente ninguna *demo* de la saga *FIFA* se ha correspondido con la calidad y la jugabilidad de la obra comercializada.

El caso opuesto lo encontramos en la *demo* de *Octopath Traveler*. En ella contamos con la posibilidad de jugar durante 3 horas, sacadas directamente de la versión final del producto. En ese tiempo, el juego nos permite terminar un capítulo entero y explorar durante algún tiempo el mundo que nos rodea. **Esta es una demostración perfectamente construida, pues representa su calidad en todo su esplendor** y, además, te permite continuar la partida una vez adquirido el juego final. Otro ejemplo de este tipo de demos es el de *Valkyria Chronicles 4*, que sigue el mismo principio y funciona espectacularmente bien, ya que no solo te permite jugar el prólogo y varios capítulos, sino que además proporciona objetos exclusivos para la versión final.

A pesar de todo, es cierto que **esta fórmula no es apta para todos los géneros de videojuegos**. Imaginemos que en una demo se permite jugar hasta 3 horas a un *shooter* como *Call of Duty*. Habida cuenta de que es una saga cuyas campañas han sido tradicionalmente bastante cortas, habría que limitar no sólo el tiempo de juego, también hasta qué punto se puede avanzar. Sin embargo, los juegos de disparos en primera persona



reniegan a su vez de lanzar *demos* de sus campañas, puesto que, recientemente, lo que más llama a los jugadores son las modalidades *online*.

Aun así, en estos casos, la *demo* clásica ha evolucionado en otro tipo de herramienta, una que no solo permite al jugador probar el modo multijugador del juego, sino que también aporta *feedback* a los desarrolladores, lo que les permite localizar errores y solucionarlos antes de la salida del producto al mercado. Estas herramientas son las llamadas *alphas* o *betas* abiertas, que vienen a ser, salvando las diferencias, una evolución de las *demos*. Aunque también tienen algunos puntos negativos: suelen ser exclusivas, están disponibles únicamente durante tiempo limitado y dependen de que haya otros jugadores conectados al mismo tiempo. A pesar de que puede parecer una buena opción para los *shooters*, **no posee las cualidades de una *demo* bien construida y representativa del producto**, pues no termina de enseñarnos todo el contenido.

> *"Las demos son necesarias para crearnos una opinión propia"*

Habrá quien se pregunte leyendo este artículo, ¿de qué sirve una *demo* en los tiempos que corren? Y en parte tendrá razón. Estamos en la era de Internet, si queremos hacernos una idea de cómo va a ser un juego, podemos buscar vídeos en YouTube o ver a otras personas jugando en directo a través de las plataformas de *streaming*. También podemos leer análisis en la web o en prensa, entre otras muchas opciones. A pesar de todas estas alternativas, **sigo creyendo que ninguna de ellas puede sustituir la experiencia personal**. No importa que veamos jugar a otro jugador durante horas, lo verdaderamente importante es jugarlo uno mismo y sacar unas conclusiones propias. Es cierto que tanto los vídeos promocionales como los análisis, así como ver a alguien jugar, puede servirnos como experiencia complementaria, pero nunca sustituir a la propia.

Además, todas estas alternativas a las *demos* son las que hacen que los desarrolladores hayan decidido con el tiempo dejar de desarrollarlas, dado que suponen una carga de trabajo extra. Es más, varios estudios han demostrado que **no influyen en las ventas tanto como la presentación de un tráiler**. No sólo eso, anteriormente he citado ejemplos de *demos* bien construidas, pero si este objetivo no se consigue, lo normal es que una mala *demo* destaque más que una buena. De hecho, usando un símil futbolístico, este tipo de productos serían como el árbitro al final de un partido. Si lo ha hecho bien no se hablará apenas de él, mientras que **si lo ha hecho mal será el protagonista de las críticas**. De ahí que cada vez haya menos estudios dispuestos a crear una demo de su juego.

Con todos estos casos encima de la mesa, quiero reflexionar sobre su calidad y su finalidad. Si una *demo* no va a ser representativa del producto final y no va a orientar al usuario de cara a la compra del producto, ¿para qué sirve? Cuando era pequeño, lo visto en una *demo* podía llegar a venderme el juego, como sí lo hacen las demos anteriormente mencionadas de *Octopath Traveler* o *Valkyria Chronicles 4*. Sin embargo, otras versiones de muestra como la de *FIFA 19* o las betas abiertas de algunos *shooters* en línea, tienen muy poco valor para el usuario, ya que no muestran la calidad real del videojuego.

Cada vez podemos ver menos *demos* en el mercado, y **qué menos que las pocas que descarguemos tengan una calidad acorde al juego que representan** y sean útiles para el usuario. Para mí, el futuro de este formato pasa por imitar de alguna forma los episodios piloto de las series de televisión. La *demo* serviría de introducción a la aventura, ofreciendo al jugador objetos exclusivos. Al final de la misma, ofrecería un *cliffhanger* con el objetivo de engancharlo y de dejarle con ganas de continuar en el juego definitivo. ■

TORRE DE PALANTHAS



BORJA RUETE

Legendario «pelaso» de la redacción, Borja es un paladín de la gramática y bajo su filo caen los herejes que osan desafiar a la RAE. Además, coordina al equipo que hace posible la revista que tienes entre tus manos.

Los de Redmond quieren reforzar sus estudios internos

¿Y si Microsoft compra Obsidian?

En marzo de 2012, Feargus Urquhart, de Obsidian Entertainment, recibió una llamada desalentadora: *Stormlands* había sido cancelado. Era el juego que tenían en marcha junto a Microsoft, pero ni el generoso contrato ni los recursos de los de Redmond consiguieron salvar un proyecto que dejó al estudio con **las arcas vacías** y a punto del cierre. Ni siquiera *South Park: La Vara de la Verdad* fue suficiente para garantizar la supervivencia de la empresa. ¿Qué hacer cuando todo se desmorona? Los directivos de Obsidian se estrujaron los sesos y llegaron a una conclusión: *Pillars of Eternity* y una campaña de Kickstarter.

Seis años después de aquella fatídica llamada telefónica, **Obsidian continúa en pie**. Sin embargo, su futuro como estudio independiente no parece tan claro, al menos si nos atenemos a las informaciones publicadas por *Kotaku*. Según Jason Schreier, editor de la publicación, varias fuentes apuntan a un acuerdo entre el estudio y el gigante de la tecnología. En el momento en que escribo estas líneas, no hay fumata blanca.

Que Microsoft compre un estudio no es extraño de por sí. Durante el pasado E3, la compañía norteamericana hizo público que estudios de prestigio como **PlayGround Games** o **Ninja Theory** pasaban a formar parte de la familia de Microsoft Game Studios. En ese contexto, no sería de extrañar que los de Bill Gates optaran por incorporar algún equipo de calidad más. ¿Por qué no Obsidian?

Es obvio que la historia en común que tuvieron en el pasado no fructificó, pero también es verdad que en seis años los intereses cambian, al igual que los directivos. En el caso de la **división de Xbox**, el equipo ha **variado mucho** desde la salida de Don Mattrick, por no hablar de las estrategias, enfoques e incluso de los gustos de los jugadores.

Los males de Xbox en esta generación vinieron de aquella presentación nefasta de la que Mattrick salió descabezado, del Kinect obligatorio y de su precio inflado. También de la **falta de propiedades intelectuales nuevas**, algo a lo que, parece, desean poner remedio. La compra de Obsidian tal vez vaya en esa dirección. Salvo Larian Studios, pocos apuestan por el RPG de la vieja escuela, muy a pesar de que tienen su público fiel.

La nueva dirección de Microsoft no se puede entender sin **Xbox Game Pass**. La idea lógica es nutrirlo de contenido propio, de manera que adquirir estudios de distintos perfiles puede ser una solución para paliar esa falta de exclusivos. Habrá que ver, eso sí, cuál su grado de independencia. ■

LLUIGI'S TRAICION

By Jaume Font



¿Qué saga de videojuegos tenéis pendiente **desde hace mucho tiempo**?

Este mes la pregunta va para esas sagas (o juegos) que **sabéis que las tenéis que jugar**, pero que por un motivo o por otro no las habéis tocado en vuestra vida. ¿Quizá hablamos de ***Persona***? ¿O ***Pokémon***? ¿Alguna saga legendaria de la que todos hablan pero siempre os mantenéis al margen porque no la habéis jugado? Seguro que alguna se os ocurre. ¡Así nos sirve de terapia a todos para dar ese paso adelante y jugarlas por fin!

«Para mí sería Uncharted».

*—**David Ruiz** | Socio Platinum #4*

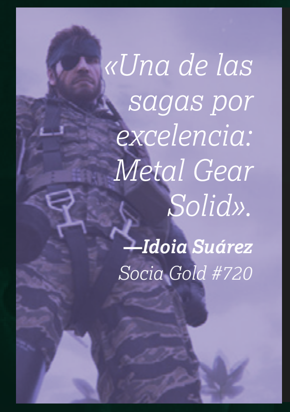
Para mí sería la saga exclusiva *Uncharted*. Siempre he oído maravillas de esta saga, incluso tengo los videojuegos en casa, ya que mi hermano sí que la juega, pero nunca me he animado a empezarla. Quizás sea porque siempre me han atraído historias **más fantásticas, con elementos como la magia y la mitología** o incluso ambientados en épocas pasadas o futuras. Es una saga que considero casi cinematográfica.

Cuando oí rumores de que estaban trabajando en una película de la misma, me dieron incluso menos ganas de empezarla en consola. Estoy deseando ver la adaptación al cine y encontrarme una película de aventuras a lo Indiana Jones.

«Me duele no haber jugado a The Witcher».

*—**Gonzalo Sánchez** | Socio Gold #682*

En mi caso particular, una de las sagas que más me duele no haber disfrutado es ***The Witcher***. Cada vez que lo menciono me tildan de hereje por no haber recorrido el mundo de Geralt de Rivia. Herejía aún mayor dado que poseo las ediciones completas de los tres juegos en mi cuenta de Steam, pero al ser juegos demasiado extensos, unido a mi **obsesión completista** de no soltar un juego hasta ver el porcentaje del 100%, han hecho que no me haya atrevido aún a sentarme y ponerme serio a recorrer el mundo que CD Projekt tan majestuosamente ha llevado al mundo de los videojuegos.



«Una de las sagas por excelencia: Metal Gear Solid».

*—**Idoia Suárez***
Socia Gold #720

Hay unas cuantas sagas que, lamentablemente, no he jugado (como *Mass Effect* o *Bioshock*, por ejemplo), pero una de las que más pena me da no haber tocado es ***Metal Gear Solid***, una de las sagas por excelencia. En la época del primero ya leí y oí hablar bien de él, y lo cierto es que **en su día me llamó la atención**, pero que por aquél entonces me llamaban más otros géneros, como los RPG, los juegos de plataformas o incluso los de deportes, y, por ese motivo, nunca llegué a jugarlo. Algo parecido ocurrió con las continuaciones y así ha sido hasta el día de hoy. A menudo leo u oigo a conocidos y amigos hablar maravillas de *Metal Gear Solid* y a veces **es como si tuviera una espinita clavada** por no haber jugado a estos juegos y porque, salvo *remakes* o *remasters*, dudo que pueda jugar ya a esta saga tan relevante.



«Kingdom Hearts, nunca he jugado a un título de la saga».

—Eric Benedí
Socio Platinum #60

Quizás la saga que más me duele no haber jugado todavía es la de *Kingdom Hearts*. Nunca me he puesto con ningún título de la saga, pero es que la primera parte me cogió en una época en la que solo jugaba a títulos **multijugador** como *World of Warcraft* o *Counter Strike*, por lo que dejé casi completamente de lado algunos de los títulos más importantes de la época.

Lo más curioso es que mi hermano y mi pareja sí jugaron a las dos primeras partes y me tocó a mí derrotar algunos enemigos finales por ellos sin tener apenas idea de lo que tenía entre manos en esos momentos. Con *Kingdom Hearts III* a la vuelta de la esquina **tengo y DEBO hacerme con los recopilatorios** antes de su lanzamiento para ponerme al día con la saga, espero que no sea demasiado tarde.

Como consumidor habitual de portátiles y consolas de sobremesa de Nintendo y Sony, desde hace prácticamente dos décadas, sí que echo en falta una de las grandes sagas exclusivas en Xbox: ***Halo*.** Nunca he sido un apasionado de los *shooters*, sinceramente, ya que hoy en día se centran más en la faceta del multijugador que en la creación de una campaña individual que esté a la altura. Pero **tras haber completado toda la serie de *Uncharted***, quería ampliar mis horizontes en el género de disparos con un nuevo videojuego. Y sé que *Halo* **habría cumplido al 100% con mis expectativas**. El aire de misterio que envuelve al 'Jefe Maestro' sigue teniéndome en constante vilo.

«Halo cumpliría al 100% con mis expectativas».

—Alejandro Gámir
Socio Digital #103

«Sé que voy a decir sonará como un crimen: Zelda».

—Samuel García *| Socio Gold #629*

Soy consciente de que esto que voy a decir sonará como un crimen, pero tengo pendiente la saga de *Zelda*. Empecé con Mega Drive y de ahí ya me quedé con PlayStation, plataformas en las que he disfrutado enormemente de todos sus grandes títulos. Pero a medida que más me interesan los videojuegos **más me interesa conocer a los grandes referentes y las aventuras de Link** en busca de Zelda. El personaje se adentra en peligrosas mazmorras mientras allana el camino hasta Ganondorf. Es mi mayor asignatura pendiente.

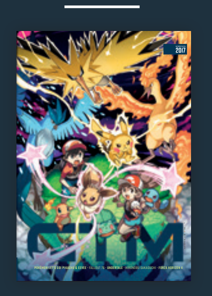
«Entre las que no he disfrutado está Yakuza».

—Mario Valera *| Socio Gold #734*

No soy mucho de sagas pendientes, porque suelo llevar al día las que me gustan y empezar aquellas que pienso que me van a gustar. Sin embargo, posiblemente la más clara de las que no he disfrutado todavía es ***Yakuza*** de Sega. Por una parte, lo veo bastante viable, ya que tengo comprado el *Yakuza Zero* y los *Kiwami* a mano, por lo que **sería una oportunidad de oro** para darle el trato que se merece; por otra, me da algo de respeto empezar una licencia con tantos capítulos ya a sus espaldas. No obstante, pasear por Japón en las diferentes décadas mientras se reparte candela a los yakuzas **debe de ser una auténtica gozada.**



NÚM. 35 - NOVIEMBRE 2018



DIRECTOR
JUAN TEJERINA
SUBDIRECTOR
JUAN PEDRO PRAT
JEFE DE REDACCIÓN
BORJA RUETE
EDITOR
ISRAEL MALLÉN
A FONDO
ALEJANDRO CASTILLO
LEVEL UP!
JUAN PEDRO PRAT
INSERT COIN
JAVIER BELLO
ZONA INDIE
ISRAEL MALLÉN
REDACCIÓN
ALEJANDRA PERNIAS
ÁNGELA MONTAÑEZ
DANIEL ROJO
FERNANDO BERNABEU
GAMER ENFURECIDO
GEMMA BALLESTEROS
JUAN C. SALOZ
MARC ARAGÓN
MARTA GARCÍA VILLAR
RAMÓN MÉNDEZ
COLABORAN
ADRIÁN SUÁREZ
ALBERTO VENEGAS
BRUNO SOL
CARLOS FORCADA
JUAN MONTES
JULIÁN PLAZA
MIGUEL ARÁN
PAZ BORIS
RAFA DEL RÍO
DIRECCIÓN DE ARTE
JUAN TEJERINA
DISEÑO Y MAQUETACIÓN
JAVIER BELLO
JUAN PEDRO PRAT
ILUSTRACIÓN
EVA M. MARTIN
ISABEL M. FERNÁNDEZ
JAUME FONT ROSSELLÓ
MIMI PINK
SERGIO MELERO
CORRECCIÓN
MARTA GARCÍA VILLAR
SERGIO C. GONZÁLEZ
LOGÍSTICA
RAMIRO DÍEZ

GAMES TRIBUNE MAGAZINE

—
IMPRESO EN MADRID

Socios Black

Rodrigo Díez Villamuera
Roberto Cabo Moreta
Francisco J. Gil Macho
Félix Barrachina García
Javier Navarro Cano
Salvador Fernández Salido
Marco A. Fernández
Silvestre Montiano Morales
Jaume Mingot Buforn
Samuel Mena Costa
Santiago Souto González
Kenny J. Díaz Allca
Juan Lillo de la Fuente
Erika Gonzálvez Nestares
José Á. González Molina
Adrián González
Carlos Reigosa Braña
Adrián Torres Fernández
Carlos Martín García
Alberto Gamarra Pozón
Rodrigo Alonso Benito
Ramiro Díez Villamuera
Iñaki Gandoy Dasilva
Enrique Ferrer de Simón
Iñaki Albizua Avelli
Rubén Costa García
Marcos Carballo Ceballos
Javier Palacios Barriga
Israel Valderrama Quintana
James Phelan de Haro
Sergi Perucho
Alberto San Segundo Sierra
Mateu Gramunt Arbó
Rafael Rodriguez Rodriguez
Carmen Sánchez Matas
Félix Castillón
Mario García Soto
Adrián Hernández Meseguer
Camilo Magdaleno Castro
Javier Ignacio Calvo Juan
José Antonio Marín López
Buru Aran
José Piqueres Torres
Daniel Serrano Ruiz
Eduardo Moya
Juan Polo
Diego Giménez
Leo Tilie
Óscar Morcillo
Adrián Arbos
Daniel Simo
Joaquim Griñó
DragonBall
Santiago Yusta
Judit López
David Rubio

Socios Platinum

Raimon Martínez Prats
Julio Sanz Rubio
Sergio Sampedro Maestro
David Ruiz Vallejo
Marc Sánchez Martínez
Dennis Cuesta Peña
Pau Damià Olle Bou
Diego Cevallos
Philippe Chidoyan
Iván Marqués Marqués
Mª del Carmen Bellido Velázquez
Ángel M. de Miguel Meana
Virginia Martínez Moya
Juan V. Herrera Ruiz
Antonio Mula Martínez
Sergio Bienzobas Cuenca
Mikel Thomen Pérez
Francisco J. García Utrera
Francisco García Manjavacas
Steven Castrillón Londoño
Joaquín Cerezo
Alonso Pérez
Manuel Albadalejo Tornel
Pedro Miranda Mendoza
Jonathan Rivas
Adrián Jiménez Salido
Manuel Hermida Ruido
Enric Llop Alonso
Alejandro García Rojo
Isidro Monroy Tejado
Miguel Ángel Quesada Fernández
Miguel Arán González
David Rodríguez Pérez
Jon Calonge
Sergio Serrano
Óscar Martínez
Adolfo Fernández
David Pardo
Octavio Mercado
Antonio Valdepeñas
Desireé Calle
David Villegas Silva
Alejandro Bena
Anna - Victòria Teixido Torrus
Antonio Jesús Moreno Burgos
Víctor Muñoz
Francisco Fresno Contreras
Lluis Saguer Díaz
Rubén Marín Martín
Javier Gonzalez Novillo
Francisco Zenón Martínez Guirado
Adria Molina
José Pascual
David Canela Lagunas
Antonio Asorey Brey
Aythami David Caraballo Arrocha
Juan José Dolz Marco
Jorge Sánchez
Eric Benedí
Ylenia Domínguez
Pablo Corrales
Chelsea Adams
Alejandro Ruvalcaba
Rubén Barragán
Antonio Muñoz
Sergio Moreno
Daniel M. Díaz
Rodrigo Guarneroa

Socios Gold

Carmen de Reyna
Héctor López
Juan A. Hurtado
Rubén Fúnez
Hodei Tijero
David Rioja
David Martínez
Miguel García Bustos
Gaizka Iruretagoyena
Pablo Jiménez
José A. Delgado
Valvanera Moreno
Óscar Villamuera
Iván Fernández
Elba Vargas
Jonatan López Monzó
Eduardo Mendoza
Borja Rodríguez
Rafael Valencia
Sergi Parera
Albert Esteve
Pedro Herrero
Alfonso Correa
David Maldonado
Adrian Trigo
Xavier Solé
María García
Andrés Pitarch
Roque M. Guillén
Jaime Mora Ribera
Alejandro Cebrián
Daniel Conejero
David Toledo
Jaime Calvo
Isaac Latorre
Eliezer Plasencia
Francisco Fernández
Miriam Ranedo
Luis I. Roche
David López
Óscar Bustos
M. Victoria Gil
Jordi Beltrán
Sergi Mestres
Daniel Sánchez
Rubén Martínez
Gabriel Pérez
Jairo González
Steven Jiménez
Guillermo Mena Juez
Iztel Milla
Kilian Navarro
Alberto García
Ismael Abad
Xavier Lucena
Daniel Rojo
Mikel Entrena
Luis M. Sánchez
Jordi Llop
Francisco Florez
David Mota
Eli López
Cristian Marín Tejeda
Víctor Flores
Joaquín Astete
Eduardo Briales
Francisco López
Víctor Hurtado
Adrián Díaz
Ferrán Peruga
Adrián Jiménez
Sergio Delgado
Javier Hernández
Aitor López
Manuel Buitrago
Mariano Esperanza
Pablo Molina
Dan-Bee Lee
Ángel San Millán
Humberto Guillén
Josep Frade
Jonathan Rodríguez
Arturo Sánchez
José F. Alonso
Javier Monfort
David Quiles
Adrián Calvo
Raúl Manero
Ángel Funcia
Germán Martínez
Antonio Requena
Javier Martínez
Adrián Ojeda
Cristian Fernández
Raúl Redondo
José M. Arce
Iván Piquero
Alfredo Bernabeu
Alberto Pérula
Juan A. Fernández
Daniel Villagrasa
Marc López
Marcos Guarde
Nacho Requena
José María Villalobos Pinilla
Oriol Pardo
Jonatan Piqueras
Fernando Corzo
Marçal Canals
Ángel Martínez
Joaquín Relaño
Albert Mariné
Diego Valentín
Gema León
José C. Percho
David Martínez
Daniel Bueno
Rubén Sánchez
Gonzalo Muñoz
Antonio Ruiz
Apodaca Martínez
Marc Reniu
Jesús Y. Torres
Andrés Viñau
Juan S. Heredia
Rubén Díaz
Francho Calahorra
Tomás Cortez
Ramón I. Soberón
Lucía S. Saez
Sergio Saura
Mau Rodríguez
José García
Carlos Letran Olivares

A todos, de corazón, gracias por hacer este sueño realidad.

David Oliva
Samuel Miravet
Patrick Svensson
Pilar Carrasco
Daniel Wikstrom
Fernando M. Alonso
Rubens Rayo
Roque Lara
Luis J. Moreno
Daniel Zas
Antonio Artigas
Gustavo Ortega
Carlos Lorca
Francisco M. Galindo
Asier Fernández
Rubén Pérez
Lourdes Llopis
Daniel Ramos
Marc Rabaseda
Alba Paz
Aleix Roca
Rafael Castillo
Adrià Urbina
Jordi Salmerón
David Cia
Arnau Cazes
José M. Bermudo
Daniel Retamero
Adrián López
Juan A. Blaya
Enrique Evangelista
Colton C. Martínez
Albert Marx
Javier Fraga
María Sánchez
Marco Cruz
Cristian Jiménez
Mikel Carpio
Ana de la Calle
Cristian Palao
Daniel Barriuso
Daniel Gálvez
Carlos Morales
Pablo Agud
María Otero
Jota Delgado
Juan Ibáñez
Antonio Valdenebro
Roger Larriba
Esteban Rigolón
José M. López
Antonio Crespo
Francisco Lafont
Fernando Bernabeu
Miguel A. Rodríguez
Alejandro Altaber
Carmen Zúñiga
Tamara Prieto
Maikel Fernández
David Juncà
Marc Domingo
Francisco J. Cervera
Cristian Legaza
David Cruz
Eusebio Villaverde
Samuel Hernández
Pedro Ruiz
Diego Barrantes
David Arratia
David Yáñez
Sergio Pera
José Cabrera
Alejandro Rodríguez
Rodrigo Peña

Jordi Roig
Iván Fernández
José C. Martínez
Vicent Mengual
Carlos Barba
Javier Reyes
Daniel de Blas
José M. Pizana
Xavier Gras
Carlos Fernández
Cristina Jiménez
Germán Álvarez
Raquel Díaz
Manuel Sagra
Gabriel Piedra
José A. Manrique
Jesús Seoane Seijas
Cristian Alonso
Aaron Reboredo
Enrique Pastor
Christopher Pardines
Miguel Rodríguez
Manuel Castillo
Alfredo Lamana
Víctor López
MPGaming
Gemma Ara
Jordi Escobar
Felipe Ubierna
David Cervera
Juan J. Medina
Alfredo Crespo
Pedro Antonio Guasp
José Ángel Díaz
Denny Soto
Álex Moya
Jerónimo Urquiza
José M. Muñoz
Sergio Iglesias Traviesa
Vicenç Sanz
Francisco González
Francisco J. Rodríguez
Alejandro Muniesa
Julián Blanco
Daniel García
David Rascón
David Delgado
Asier Hernández
Cristina Álvarez
Ernesto M. Zamora
Cristina Simón
Aarón Ramos
Marco Blanco
Alejandro de la Fuente
Jordi Carrés
Salva Fernández
Roberto Alejo
Nuria Taboas Ibars
José Barreiro
Guillermo Siliuto
Alexis Moevius
Daniel Sandoval
Cervello
Pablo Seara
Daniel Freijeiro Martín
Juan A. Pérez
Antonio de la Torre
Alejandro Tejerina
Sergi Sin
Jonathan Sutil
José M. Castro
Moisés Sánchez
Arán Castellà
David Guzmán

Guillermo Paredes
Endika Zuazo
Jesús Muñoz
Ernesto Martín
Xavi Vendrell
Francisco Patiño
Israel Mallén
Javier Esteban
Diego González
Mario Vadillo
Daniel Villaverde
Marcos Sánchez
Jesús Hormigo
David Luque
Mario Arroyo
Rubén Bellerín
Carlos Castillo
Albert Pero
Antonio Limón
Zuhaitz Uli
Diego Oubiña
Alberto J. Etcheverry
Víctor Salado
Óscar Mataix
Juan C. Sánchez
Aarón Costa
Carlos A. Rosendo
Ricardo Vacas
Alejandro Redondo
Luis Esteve
Jordi Torra
Import-Dir, S.A.
Lidia E. Álvarez
Rubén Reche
Antonio J. Lozano
Álvaro Aguilar
Iván Torrijos
Urko Rivas
David V. Pradillo
Juan R. Martínez
Ricardo Arias
Ángel Colom
Diego Pérez
Enrique Casado
Guillermo Aparicio
Laura J. Gómez
Álvaro M. Guiñón
Jesús Armario
Marcos Fernández
Darío Herrera
Roger Olier
Ricardo Guzmán
Santiago de Vicente
Álvaro Moral
David Vacas
Juan Manuel Luengo
Manuel Castillo
Alberto A. Sánchez
Ignacio de Miguel
Ismael Pérez
Jorge Ballesteros
Cristian González
David Montero
Ismael López González
Álvaro Ventura
Albert Castejón
Juan C. Girón
Sergio Moya
Carles Domingo
Beatriz Tirado
Luis D. Servián
Javier Soler
Alejandro Suárez
Francisco Cansino

Javier Amat
Raúl Mulero
Daniel García
Albert Galán
Jaume Güell
Raúl Naharro
Luis Alfaro
Albert Coch
Manuel Peña
Rubén E. Díaz
Jonathan Castillo
Alexandre L. Becerra
José A. Ramos
Ismael Madroñal
Daniel Lobo
Albert Badía
Joshua Rebollo
Miguel Á. Rodríguez
Gonzalo Sánchez
Innoarea Projects
Roberto García
Gonzalo Arques
Miguel Agudo
Adrián Marcelo
Jesús Grimaldi
David Reyes
Arturo González
Ana Zárate
Pedro J. Bernal
Andrés Chacón
Sergio Morillo
Pablo Soler
Miguel Jaume
Carlos Zamora
Igor Fernández
Juan A. Morante
José M. Zabala
Roberto Gualda
Daniel Garrido
Joaquim Navarro
Manuel Zamora
Álvaro Fernández
Martín Carrera
Joaquín Nieto
Marcos Tortosa
Andreu Soronellas
Alberto Venegas
Mario Gómez
Juan C. Boutellier
Álvaro Valhondo
Pedro Úbeda
Daniel Fernández
Antonio F. Hodas
Daniel Moreno
Carlos J. Vinuesa
Antonio Lobato
Ferrán Setembre
Federico Alarcón
Santi Rodríguez
Sergio Martínez
Luis Brazo
Miguel Rueda
Javier Fernández
Adrián González
Àgata Soler
Razvan Arato
Pablo Vázquez
Iván Torres
Víctor M. Fernández
Óscar González
Gonzalo Romero
Javier Molina
Fran Artilles
Jesús Chaparro

Eric Dote
Javier Ruíz
Mario Urdiales
Ros M. Benito
Víctor Ramos
Jose Daniel Vargas
Salvador López
Joan Masanes
Alfred Velaza
Andrés Vázquez
Sergio Calvo
Sergio García
Ignacio de los Santos
Sando Chinea
Gonzalo Valdivieso
Sergio González
Anaïs Galván
Carlos Pereiro
Néstor Fabián
Manu Inuzuka
Daniel Figares
Alejandro Cora
Iván Córdoba
Gema A. Zamorano
Ramón Fernandez
Alexandre Olivera
Guillermo Souto
Carlos Aramendía
Eric López
Samuel Morales
Carlos Hernández
Álvaro Sánchez
Juan C. García
Héctor Heras
Juan Marcos
Carlos Cobián
Gerard Lastres
Mario Díaz
Arkaitz Vicente
Carlos Forcada
Raúl Díaz
Miguel Bermúdez
Javier Matellanes
Ricardo Crespo
Jorge García Vega
Sergi Busquets
Sergio Campos
Beatriz Sánchez
Lydia Muñoz
Montserrat Rafael
Susana Díaz
Francisco Sánchez
Alejandro Ramos
Amós D. Dionis
Alfredo Garrido
Daniel Abeledo
Antonio Acuña
Andrew Lamas
Xavier Pastor
Álvaro Casanova
Alejandro Outeriño
Adrián León
Adrián García
Yago Ríos
Alejandro Álvarez
Daniel Martín
José L. Pérez
Albert Martínez
Enrique Pastor
Javier Giménez
Edgar García
Xabier Linazasoro
Silvia Reverte
Francisco J. Fernández

Danny Pérez
María A. Barragán
Enrique Gutiérrez
Raúl Zori
Rubén Naya
Ana Martín-Sonseca
Antonio Gila
The Game Kitchen
Fernando J. Navarro
Antonio Rubio
Diego Novoa
Silvia Fernández
Plácido Torres
Rubén Roca
Rubén García
Alejandro Barrachina
Alberto Ramírez
Rubén Sarmiento
José M. Vilchez
David Collado
Pedro Domínguez
Alberto Cano
Ainhoa García
Gonzalo Mendoza
Víctor González
Enrique Lagares
Jorge Iglesias
María Molinos
Adrián García
José D. Hernández
Carlos J. Huidobro
Enrique Checa
Fermín Conejo
Alberto Bodero
David Losada
Mariano Altable
Rafael Moreno
Francisco J. del Rosal
Adrian Del Pino
Sergio C. González
Noelia González
Jorge Ruiz
Anabel Cubaró
Andrés Aguilar
Borja Zanón
Diego Bermejo
Arnau Molera
Manuel Yacobis
Marcos Martín
Rubén Pico
Carmen Brasa
Javier del Oso
Jesús García
Ángel M. Montero
Omar A. Choy
Andrea Asensio
Carlos M. Salado
Marcelo Esteves
Isaac Díaz
Daniel Sellers
Luis Cristian Fernández
Daniel Navarro
Ibán Redondo
José M. Valera
Pablo de Manuel
Iván Zahinos
Julián J. Rodríguez
Iván Sánchez
Javier Moreno
Daniel Fernández
Eloy Escribuela
Adolfo Gomiz
Aitor Coves
Javier de Lucas

Carlos Fernández
Luis González
José Rodríguez
Enrique Paños
Alejandro Olmedo
Artur Carreira
Ramón J. Rodríguez
Unai Beitia
Miguel A. Pérez
Ignacio Clemente
Carlos Díaz
Álvaro M. Ausocua
Javier A. Burillo
Javier Untoria
Miguel Á. Alfaro
Daniel Jiménez
Pablo S. Giorgi
Adán Sánchez
Alejandro Reinosa
Armando González
Roque Carrillo
Alfonso Lázaro
Alberto Rica
Luis Hervas
Rodrigo de Lucio
Olaf Meneses
Samuel García
Hugo Fons
Cristian Rodríguez
Daniel Pineda
Jesús López
Samuel Álvarez
Santiago Álvarez
Antonio Baeza
Hugo Albes
Iván Román
Francisco L. Gutiérrez
Marcel Serrano
Cristina Ferragut
Rafael J. Morales
Mikel González
Juan C. Suárez
Luis Alvar
Rubén López
David Fernández
Legión de Jugadores
JanduSoft
Antonio M. Alarcón
Felipe Rojo
Alejandro García
Mireia Rojas
Daniel Frases
Sergio de la Calle
Fernando Erias
Rubén Simo
David Modesto
Manuel Díaz
José M. Cabrejas
Diego Carceller
Iyari D. García
Germán Torres
Matías Lallave
José F. Orellana
Juan G. Rebolo
MondoXbox
Pablo Garitano
Sergio Calzada
Jorge Cuairán
Juan Modino
Mario Sanz
Gonzalo Sánchez
Enric Segalà
Adrián Porcel
Francisco H. Gracia

Ana I. Sánchez
David Gómez
Rubén Romero
Diego Quintana
Marina Martínez
Gorka Martínez
Emilio Sarabia
Ekoitz Egaña
Fernando Gómez
Pablo Mansaray
Patxi Rosales
Carlos Aljarilla
Jesús Abel
Juan A. Lorente
Juan M. Espárrago
Maimax
Sergio de la Lama
Juan Carlos Ruíz
Fernando Morillo
Jose Manuel Camacho
Gabriel Acebron
Diego Neches
Pablo Fornali
Idoia Suarez
Francisco B. Flores
Luis Alonso
Ángel de la Iglesia
Juan Montes
Manuel Rivas
Ángel Pancorbo
Javier Rueda
Basilio Hernández
Raúl Ureña
Daniel Segura
Marina de la Torre
Mario Valera
Alberto Martínez
Gorka Herrero
Francisco Javier Romero
Diego Riesgo
Álvaro Ugarte
Víctor Antonio Cantó
Juan Luis Milán
Alberto Carrion
Hugo Sanjuán
Carlos Belmonte
Sonia Gómez
César Murillo
Alejandro Jorques
Alberto Hernanz
Menchero
Néstor Santana
Nauzet González
Gonzalo Fuente
Miguel Á. Escudero
Francisco Valverde
Mariano Fernández
Víctor M. Zurro
Raúl Rubio-Munarriz
Maria J. Sagra
Juan A. Bandera
Felipe Piña
José A. Álamo
Elena Galán
Guillermo Murillo
Criarin Sicre
Ángel Fernández
Javier Marín
Arnau Baeta
Miguel Cogolludo
Cristina Verano Rosso
Rado Svicin
Óscar López
Sergio Márquez

A todos, de corazón, gracias por hacer este sueño realidad.


Vigilante del abismo
Voldo
GTM
WWW.GAMESTRIBUNE.COM